
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
20
LE MAG DES CONSOLES
JOYPAD
MAI 1993
FANTASTIQUE
La 32 bits de Sega
FABULEUX
Street Fighter II' sur Megadrive
Une nouvelle console :
La Marty
EXCLUSIF
Le salon de Tokyo
X-MEN
sur Megadrive
180 PAGES
T4161 - 20 - 30,00 F
JOYPAD N°20
MAI 1993 - 30 F
BELGIQUE 195 FB
LUXEMBOURG 195 FL
SUISSE 9,5 FS
CANADA 5,95 $

3 classiqu

Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratosfighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...

La Grande PIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'infâme calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix..

SUPER PARODIUS

u sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur

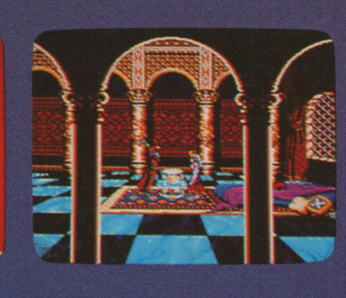


KONAMI

Le temps joue contre vous. Vous devez trouver votre voie à travers 20 niveaux périlleux afin de délivrer la princesse des griffes du Grand Vizir JAFFAR. Serez-vous victorieux et revendiquerez-vous la Résidence Royale avant que le sablier ne soit vide?













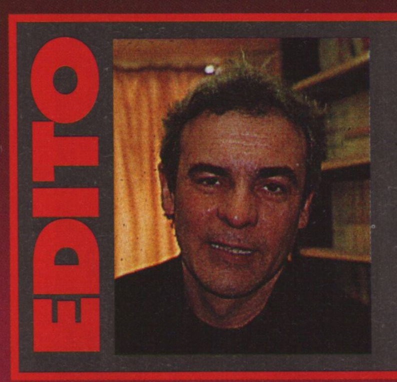


JOYPAD

MAI 1993 NUMERO 20

SOMMAIRE

EDITO



Tiens, voilà le printemps! Je ne m'étais même pas aperçu qu'il était arrivé celui-là, faudrait penser à débrancher les consoles de temps en temps pour aller prendre un peu de soleil parce qu'on ne bronze pas des masses devant un écran! Nous sommes bien allés nous balader à Londres et à Tokyo ce mois-ci, mais c'était pour s'enfermer dans des salons pour y admirer toutes les nouveautés que l'on nous prépare. Si vous êtes avides de news, vous allez être gâtés ce mois-ci! Nous avons également réussi à obtenir quelques informations sur la fameuse console 32 bits de Sega qui devrait être une petite merveille! Toutefois, je tiens à préciser que ces informations ne sont pas officielles, car Sega préfère, pour l'instant, garder le secret sur cette nouvelle machine. Pour terminer, je voudrais vous dire que si vous avez l'occasion d'aller à Londres, il faut absolument passer au Trocadero (à Picadilly) pour y découvrir le nouveau Galaxian d'arcade de Namco (que T.S.R. vous a présenté le mois dernier dans son dossier Imagina). Six personnes, avec un canon laser entre les mains, en train de tirer sur des vaisseaux magnifiques qui évoluent sur un écran de 25 m2... c'est carrément génial! Je me suis éclaté comme un malade. Alors, je crois que c'est le moment de convaincre vos parents (ou votre patron) de vous offrir un séjour à Londres pour parfaire votre anglais, vous ne serez pas déçus du voyage!

Alain Huyghues-Lacour

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par SIPRESS SA, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique : Alain LANGLOIS • Maquette : LINOS, NATHALIE PEZZOLI FABIENNE VITIELLO et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique : DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : Olivier • Trucs & astuces : Steph et GREG (le nouveau Vandamme, burp!) • Courrier : TSR • Correspondant : JAPON • Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modi-fication de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, SLJ, PCS, DELTA+, RPM et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture X-MEN® SEGA

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

LE BEAU COURRIER DE NOTRE JOYPAD ADORÉ

Les lecteurs ont la parole, et quelle parole! Allez-y dites nous tout, on aime ça. Afin de calmer les esprits sur le Street Fighter II de la Megadrive, je vous livre les dernières infos. Il s'agira de la version II', c'est-à-dire celle avec les boss jouables, le mode versus (Ryu vs Ryu par exmple) sera disponible automatiquement, la cartouche devrait faire seize MB et l'on trouvera dans cette version des nouveaux coups, ainsi que le niveau bonus des tonneaux que l'on trouvait en arcade (jetez donc un oeil sur la preview page 16). Ouf! Ca y est! On vient de répondre à au moins 150 lettres en un seul coup! Satisfait? Et attendez, ce n'est pas tout. A chacune de vos lettres, c'est une expédition de grand reporter pour dénicher la réponse. On prend soin de vous. Pardon? Vous dites? Et le petit déjeuner au lit c'est pour quand? Ah?!? Les choses se compliquent. Il faudra songer à envoyer un croissant et du café déshydraté avec les abonnements... Bien, bien, bien...

Encart spécial
Le courrier en vrac!

Quelques réponses à des questions ou des envois qui ont piqué notre curiosité (aïe!) Tout d'abord, bravo au Barnabo Mag VG qui nous a bien fait rire mais qui ne devrait pas faire rire tout le monde, ses auteurs comprendront certainement. Il y a aussi Consoles Mag de Mami Navo, Kicehlui et le troisième inconnu qui s'en tirent très bien. Bravo aux pros des fanzines que vous êtes et continuez comme ça. Et puis, un coup de chapeau à Olivier Allain pour sa très très longue lettre, ça nous fait plaisir de recevoir un pareil courrier. Je finis par la lettre courte mais très critique de Mister Yo pour lui faire remarquer qu'en quantité, tous les mags consoles se valent et que s'il me trouve un mag console de 400 pages à 30 francs, comme il le dit, je l'applaudis des deux mains, et avec les pieds aussi. Voilà, c'était le courrier en vrac.

D'abord, je voulais vous dire que votre magazine est super cool; il ne faut pas changer et ce n'est pas le numéro 17 avec le reportage sur le CES de Las Vegas qui me fera changer d'avis. Je passe aux questions:

1° Jusqu'à combien de MB peut stocker une cartouche Master System?
2° Pourquoi dites-vous toujours zooms et rotations quand il y a un jeu qui en comporte sur SNIN et jamais quand il y en a sur Megadrive, dans Thunder Force IV pour les zooms, ou Muhammed Ali pour les rotations, pour ne citer qu'eux?
3° Quand BC Kid sortira-t-il sur Game Boy? Hudson sera-t-il le développeur?
4° Vous montrerez-nous un reportage sur Sonic the Hedgehog version arcade?
5° Mortal Combat va-t-il sortir sur Megadrive?
Michaël Lothon (27)

Très cher Michaël, tu me permettras d'avoir résumé ta lettre et de n'avoir retenu que quelques-unes des nombreuses questions que tu te posais. Les réponses aux autres questions, tu les trouveras en tournant les pages des deux derniers numéros de Joypad; mais je commence de suite à répondre.
1° Bon, allez, sans détour, je le dis bien haut: 4 MB.
2° Permets moi de te corriger sur ce coup là. Je prends ton exemple de Thunder Force IV et je lis dans le Joypad 12, on me permettra de m'auto-citer, "les programmeurs ont tenté, avec brio, de jouer avec les zooms". Quant à Muhammed Ali, que nous testerons très bientôt, ne t'inquiète pas, nous parlerons aussi des rotations. Seulement, il faut bien l'avouer, la SFC se prête bien plus à ce genre d'exploit que l'on rencontre de plus en plus fréquemment sur cette machine. La Megadrive reste très discrète dans le domaine, et la raison en est simple, elle ne possède pas les processeurs adéquats.
3° BC Kid devrait montrer le bout de son nez aux alentours des grandes vacances et Hudson sera, bien entendu, derrière!
4° Dès que le jeu d'arcade sera achevé, il est en cours de développement, nous te montrerons tout du jeu.
5° La sortie de Mortal Combat est prévue sur toutes les consoles Sega et Nintendo et, par conséquent, sur la Megadrive.

Salut Joypad!
1° Lorsque vous parlez d'une animation d'un jeu en temps réel, qu'est-ce que cela veut dire?
2° Pour quand le composant dans les cartouches Megadrive pour plus de couleurs?
3° j'ai entendu dire que Sega travaillait sur un composant Megadrive pour répondre à l'arrivée du Super FX. Alors?
4° Où est passée la rubrique "daubes"?
5° Comment calculez-vous la note globale d'un jeu?
Mathieu L. (Evreux)

Ave noble ami de Normandie, voici le parchemin réponse à ta courte mais intéressante missive:

1° Hum! Hum! Le temps réel, mon sujet favori avec la réalité virtuelle, les deux étant d'ailleurs très liés. Le temps réel, c'est, en fait, le temps de réponse de la machine au mouvement que tu fais à l'aide de ton joypad ou de ton joystick. Lorsque tu bouges, surtout dans des décors 3D, la manette vers la gauche, il faut que le décor s'adapte à cette information de mouvement et fasse effectuer au décor une rotation de quelques degrés vers la gauche. On parle de temps réel parce qu'il faut que le décor s'adapte aussitôt à ton ordre de mouvement, qu'il bouge "en même temps que toi". Ai-je été assez explicite?
2° Des spécialistes y travailleraient, on note le conditionnel, mais rien de sûr pour le moment.
3° C'est exact, et c'est une fois encore Game Arts qui pourrait même l'utiliser sur son prochain jeu Sylpheed.
4° En fait, on hésite à garder des tests en quart de page... mais il n'est pas exclu que l'on retrouve très prochainement nos belles daubes! Paradoxal comme expression...
5° Très bonne question! Il faut, en fait, d'abord calculer l'inconnue X. Pour cela, on prend la taille de Françoise Sagan, on la divise par deux, on prend ensuite la racine carrée du poids de Carlos (c'est une variable attention!) que l'on multiplie avec la première donnée. On additionne au résultat ainsi obtenu le sinus de 13,625 et l'on se penche sur les probas avec le schéma de Bernouilli, en sachant qu'un soft Konami a plus de chance d'être réussi qu'un produit Jaleco. Ensuite, suivant la position de Syrius, on demande à Madame Soleil un chiffre entre 3 et 14 que l'on soustrait au précédent résultat. Enfin, il ne reste qu'à trouver les inconnues N, O, T, et E, ce qui ne prend qu'une toute petite semaine et l'on obtient notre résultat final. Simple non?

Salut ô Joypad!
Je me décris: je suis un français moyen comme les Simpsons aux USA et n'ayant pas ma bourse aussi large que le caleçon de Carlos, je ne peux donc me payer toutes les nouveautés sur Megadrive. D'où mes questions:
1° Il y aura beaucoup de nouveautés, surtout fin 93 et je dois faire un choix entre le Mega-CD et la réalité virtuelle (tous deux doivent, d'après vous, coûter le prix d'une Megadrive, c'est-à-dire "bonbon"). Alors que choisir?
2° D'après les bruits: Sonic 3 en novembre: vérité ou mensonge absolu?
3° Street Fighter II': date et prix?
4° Peut-on espérer une version française ou du moins anglaise de Landstlaker?
5° Pourquoi les jeux SNIN sont-ils, la plupart du temps, plus chers que les jeux MD?
Pierrot le Terrible.

Intéressant, intéressant, let's go!
1° Le problème est délicat. Quand on voit ce qui se fait en ce moment sur le Mega CD ou le Sega CD (version US de la machine) et en exceptant les jeux Sony, je dirai que le choix est facile, d'autant plus que la réalité virtuelle introduit une nouvelle dimension du jeu. Il reste à voir si les jeux seront de bonne qualité ou très mauvais, et si la Megadrive parviendra à gérer en temps réel des animations en 3D faces pleines.
2° Demi mensonge, car une version Mega CD est en cours de développement chez Sega. A suivre!
3° Regarde un peu l'intro, tu auras quelques renseignements. La sortie mondiale est prévue en juillet et le prix ne devrait pas excéder celui d'un Streets of Rage 2.
4° Il me semble avoir déjà répondu à cette question, mais comme elle revient, je recommence. On peut espérer voir Landstalker d'ici la rentrée en anglais, mais certainement pas en français. En attendant, Shining Force version anglaise(soft génial je vous le dis de suite) ne devrait pas tarder, c'est pour juin certainement.
5° C'est la politique Nintendo, la raison n'est pas ailleurs. Et puis, il n'y a pas toujours autant d'écart de prix. Les jeux coûtent, en général, très chers, surout ceux que l'on se procure en import, une boutique ne vendant pas autant qu'un supermarché, elle doit mettre sa barre de prix assez haut.

LE BEAU COURRIER DE NOTRE JOYPAD ADORE
A ÉTÉ LU ET RÉPONDU PAR LE GENTU TSR



Jimmy Conn

PRO TENNIS TOU

JIMMY CONNORS est un jeu LUDI GAMES, édité par UBI SOFT.

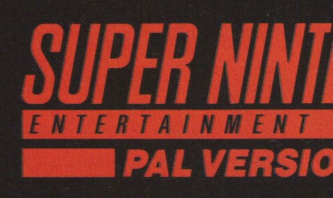
JIMMY CONNORS, C'EST TOP !!







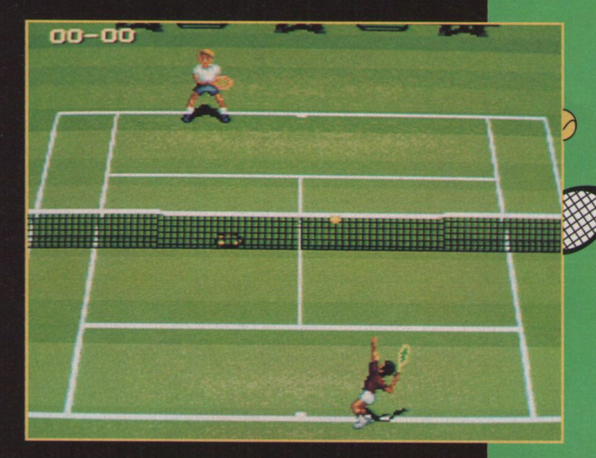




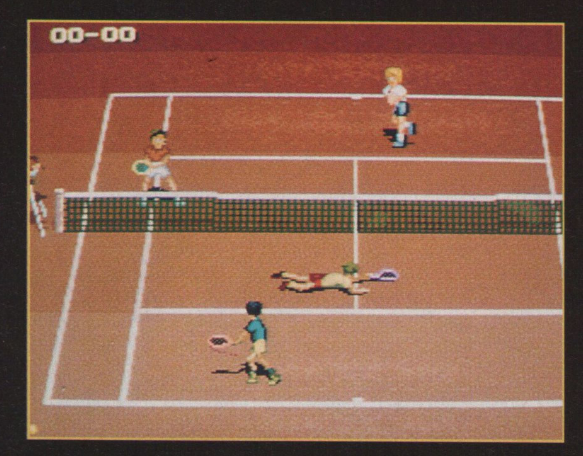




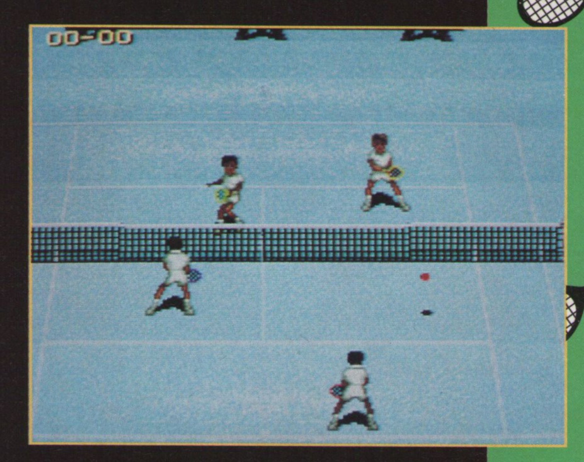
Ecran menu



Service sur gazon



Plongeon sur terre battue



Double sur " Antartica "

Vous êtes JIMMY CONNORS, le plus grand champion de tennis de tous les temps...

Votre objectif : atteindre le rang de N°1 mondial contre 16 adversaires à votre mesure, sur le court central des plus prestigieux tournois du Grand Chlem.
Cinq entraîneurs professionnels vous aideront à travailler votre technique : coup droit, revers, service, smash, volée et lob.
Un ou deux joueurs contre un, deux ou trois joueurs contrôlés par ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles !

Jeu, set et match ! Un jeu de simulation passionnant, des graphismes et une ambiance sonore extraordinaires !

LE TENNIS PROFESSIONNEL AU PLUS HAUT NIVEAU

- Trois niveaux de difficulté : amateur, intermédiaire et professionnel.
- Deux modes de contrôle : total ou partiel.
- Simples ou doubles.
- Gazon, terre battue, quick en salle mais aussi désert et terre gelée !
- Système de mot de passe permettant de reprendre le tournoi à tout moment.

UBI SOFT
Entertainment Software



NEWS

PREVIEWS

INFO

VOILA LA 32 BITS SEGA !



Sega domine apparemment le marché européen, notamment grâce à sa renommée arcadienne. Il en va tout autrement au Japon où la Super Famicom est reine. Mais Sega décide de lancer son offensive et celle-ci pourrait se situer sur deux plans: sur le plan cartouche d'abord, par la création d'un DSP comme pour SFC. Ensuite, sur le plan du hard, avec la sortie d'une future 32 bit. Rien n'est encore définitif et nous ne possédons que peu de renseignements. Sachez tout de même que la console ne devrait pas inclure de port cartouche et tournerait uniquement avec le CD-ROM. De plus, d'après nos sources, ce CD-ROM marcherait aussi rapidement que la future 3DO de chez Pioneer. Du point de vue mémoire centrale et gestion des calculs, la 32 Bit Sega sera commandée par un CPU RISC, le même que celui des Marty, 3DO et autres CD machines.

Les couleurs devraient être à la hauteur puisqu'on parle de quelque chose comme 70 ou 80 mille couleurs utilisables simultanément. Bon, ceci semble trop beau pour être croyable, mais les japonais nous ont déjà réservé de belles surprises auparavant, donc méfiance. En clair, on nous annonce une machine tout de même 30 fois plus puissante que la Megadrive actuelle, ce qui peut laisser songeur. En dépit de quelques faiblesses, la Megadrive est une console assez performante, alors, imaginez un peu ce que pourrait donner une console 30 fois plus puissante!

En conclusion, le CD-ROM de la Megadrive actuelle peut sembler satisfaisant mais il souffre d'un temps d'accès trop long. La 3DO et autres CDI de la nouvelle génération arrivent et la concurrence sera très rude dans le domaine des machines multimédia, d'où la nécessité d'avancer et d'avancer vite. La 32 bit Sega pourrait avoir un gros impact, mais son succès risque de dépendre de son prix; mais il est encore trop tôt pour parler de cela.

MICKEY LAND OF ILLUSION

GAME GEAR SEGA





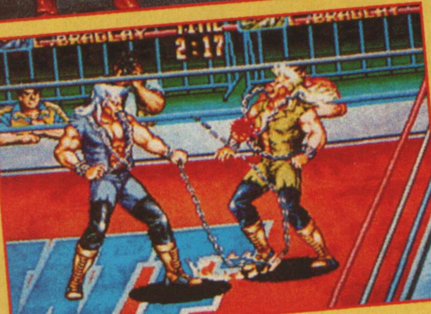
Ca y est! La suite du sublissime Mickey sur Game Gear déboule et ressemble comme deux gouttes de pixels à son grand frère sur Master System. On peut donc s'attendre à du tout bon sur petit écran couleur. Mickey retourne au charbon, sur les conseils avisés de Minnie qui a peur des fantômes de la Vallée. Des originalités à tous les coins de tableaux et de l'action plates-formes à n'en plus pouvoir, sont au programme de cette cartouche de 4 MB prévue en mai au Japon.

FIRE SUPLEX

NEO GEO SNK







La rédaction de Pad attend désormais les news Neo Geo avec d'autant plus d'attention que tous les testeurs, ou presque, se sont acheté cette machine suite à Fatla Fury II et View Point. Ce mois-ci, pas de grandes nouveautés et l'unique jeu annoncé est un jeu de baston, une fois de plus mais orienté catch. Du wrestling bien baveux et qui sent bon la transpiration pour cette cartouche de 106 MB sortie pour le 23 avril au Japon. Inutile de vous raconter l'histoire du scénario: il y a Joe Bill et sa bande qui veulent participer au super championnat de gros lourdeaux. La seule solution qu'ils ont trouvée est de s'inscrire à un concours de wrestling. Sans doute le meilleur jeu du genre à ce jour sur console, jugez vous-même d'après les clichés...

INFO

TOUR EIFFEL 95.2



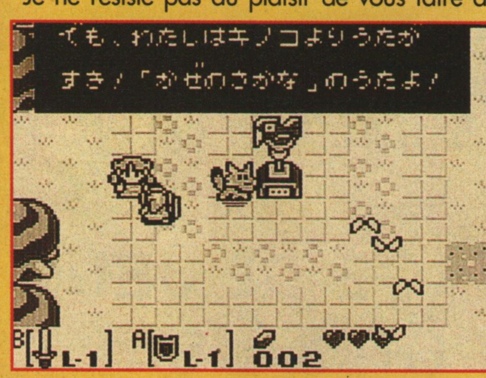
Si vous écoutez la bande FM de temps à autre, pensez à vous brancher tous les midis de la semaine à partir de 12H sur 95.2, la radio qui aime les jeux vidéos et qui a raison! D'ailleurs, si vous le pouvez, écoutez cette excellente radio tous les jours et le plus souvent, mais concentrez-vous le midi pour écouter Remi Castillo parler de ce qu'il aime: les consoles. Si vous êtes fidèle, vous pourrez même avoir la chance de tomber quelquefois sur AHL, qui y passe de temps à autre pour parler au monde extérieur! Au fait, le nom de l'émission est génial: Console nous !

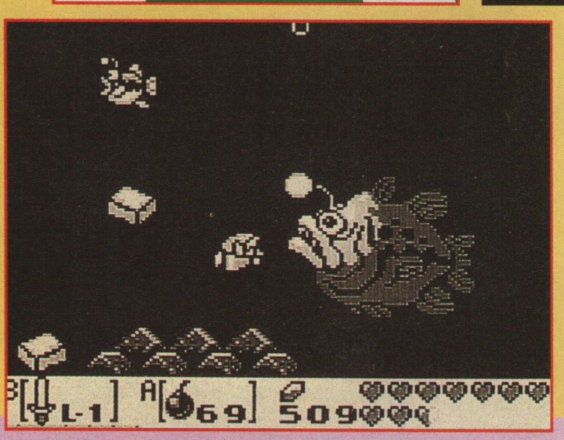


ZELDA

GAME BOY NINTENDO

Je ne résiste pas au plaisir de vous faire découvrir quelques clichés du développement de Zelda sur Game Boy, qui arrive en phase terminale au Japon. Alors, prenez votre mal en patience et sachez que le jeu sera immense et original, c'est-à-dire ne reprenant pas les scénarii déjà connus. On attend une cartouche de 4 MB remplie de rêve, c'est beau!





DYNASTY WARS

PC ENGINE CAPCOM



Dynasty Wars sort enfin sur CD Rom NEC et va vous permettre de retrouver les aventures du Yves St-Martin des jeux vidéos sur CD. Seul ou à deux, ce grand jeu d'action vous fera frémir de plaisir tant les graphismes sont beaux et l'action est au rendez-vous. Si vous aimez le cheval et les bastons à l'épée à deux mains, alors procurez-vous ce CD, vous ne serez pas déçu.



DYNASTIC HERO

CD ROM NEC HUDSON

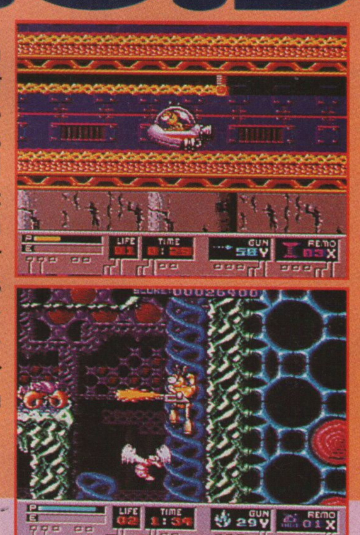
Le Wonderboy V de la Megadrive arrive enfin sur CD Rom NEC et reprend exactement le déroulement mi-aventure, mi-action de ce grand jeu. La réalisation est parfaite et digne de cette grande machine qu'est la PC Engine couplée à son CD Rom. Bien sûr, le son est apocalyptique et de nombreuses animations racontent l'histoire qui a été complètement remodelée pour les besoins de l'adaptation, histoire de ne pas faire trop plagiat comme dirait Greg. Un jeu génial sur une console géniale!





B.O.B

SUPER NINTENDO
ELECTRONICS ARTS



B.O.B. est un gentil petit robot galant que vous devez diriger à travers les méandres de la circulation E.T. afin qu'il retrouve sa tendre amie.Il va donc falloir se démener un maximum pour pouvoir arriver au bout. Sur 45 niveaux, et à l'aide de 6 armes différentes, vous allez même pouvoir vous balader dans des vaisseaux spatiaux ultra-rapides. Pour ça, on peut faire confiance à Electronic Arts!

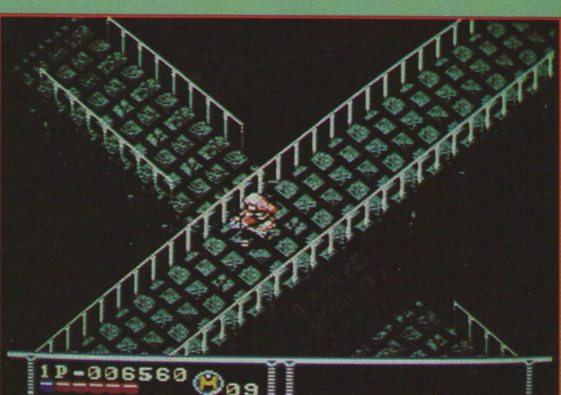
ARCUS ODISSEY



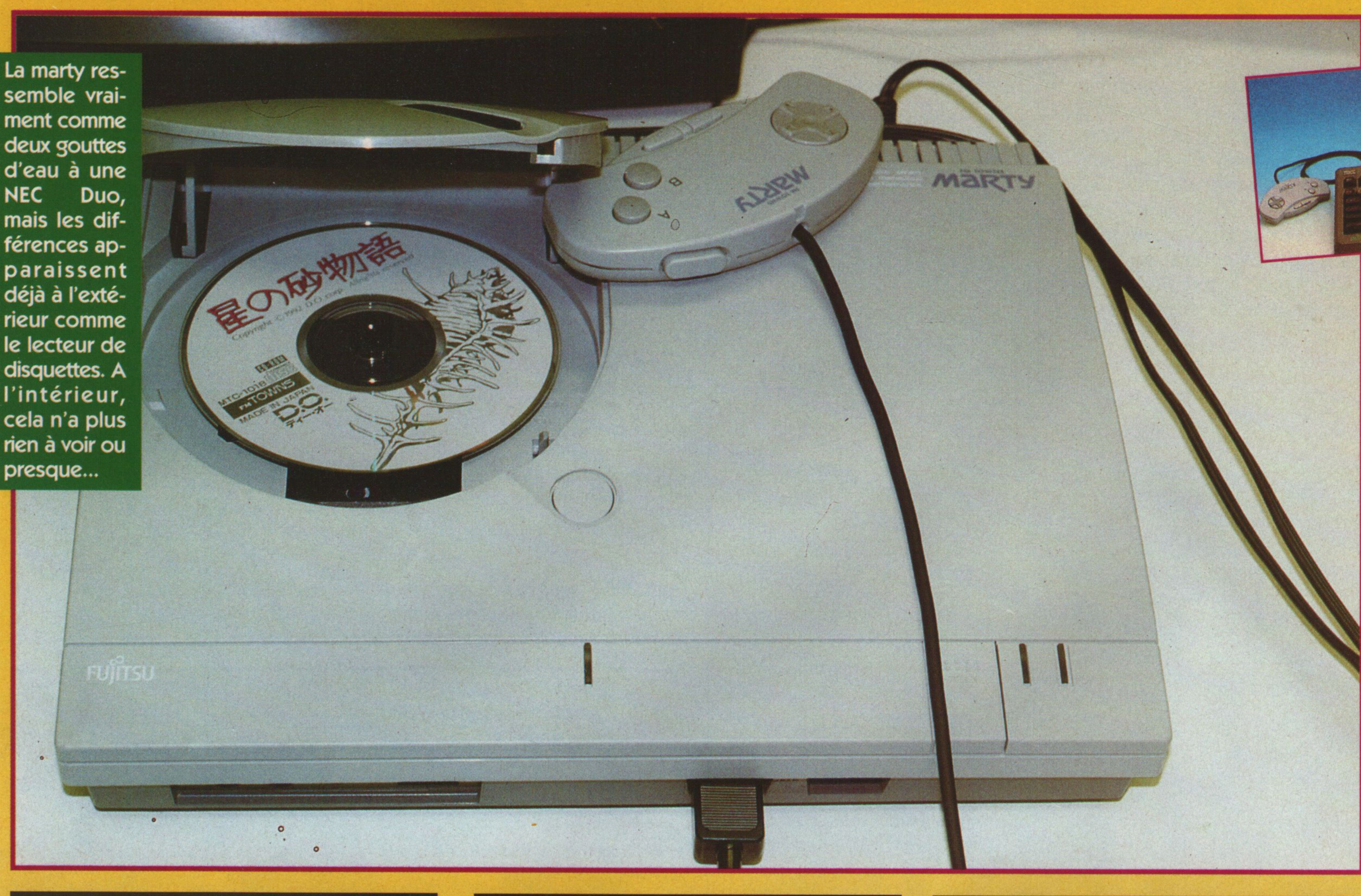
SUPER NINTENDO
LORICIEL

Arcus Odissey est un fantastique jeu de rôle/aventure, dans lequel vous incarnez l'un des 4 personnages de cette quête. Vous devez lutter, une fois de plus, contre les forces des ténèbres qui envahissent le Terre. Pouvant se jouer à deux simultanément, vous pourrez réaliser beaucoup d'actions à la manette. D'une beauté vraiment impressionnante (les 12 mégas se font sentir!), les fanas de ce genre seront certainement ravis de pouvoir y jouer le plus vite possible. Mais malheureusement pas avant Septembre 93. Encore un peu de patience, donc!





MARTY: LE FM TOWNS SE



La marty ressemble vraiment comme deux gouttes d'eau à une NEC Duo, mais les différences apparaissent déjà à l'extérieur comme le lecteur de disquettes. A l'intérieur, cela n'a plus rien à voir ou presque...

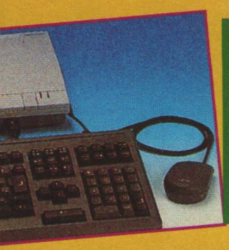
Vous connaissez l'univers micro? Vous savez, c'est un univers peuplé de gens bizarres qui tapent frénétiquement jour et nuit sur leur petit clavier plein de touches avec leurs mains pleines de doigts. On n'entend même pas le cliquetis des touches car le vrombissement des Big Tower (les boîtiers gigantesques qui accompagnent aujourd'hui les PC) couvre le tout, un vrai petit paradis! De plus, il faut configurer pendant des jours sa machine et s'attendre à devoir relancer le système après des plantages fréquents! Figurez–vous que ces machines qui servent accessoirement à beaucoup de choses (comme par exemple, taper le texte que vous êtes en train de lire) peuvent aussi vous faire jouer, si!, si! Un peu comme sur vos consoles adorées et chéries mais avec une différence fondamentale: les jeux sur micro sont beaucoup plus sophistiqués et compliqués à comprendre.

Pour vous donner un exemple, trois testeurs Joypad seraient nécessaires pour réaliser un test sur un jeu micro, alors qu'un testeur micro, lui, s'en sortirait seul. C'est là tout le problème des jeux micros réservés à une élite cultivée, et je ne vous parle pas de l'usage compliqué de la souris car je sens que je risque de perdre du lectorat!

Marty sans laisser d'adresse!

Figurez–vous qu'une mini révolution vient d'avoir lieu au Japon, puisqu'une nouvelle machine vient de naître et se propose, tout bonnement, de réunir enfin les accros des consoles et les amis des micros; son nom de code est MARTY. Pour ne pas effrayer les consoleux que nous sommes, le package propose une console très design, ayant comme atout majeur de ne pas posséder le moindre microbe de poil de clavier, pas la moindre touche numérique et encore moins une souris avec un ou deux boutons (ça se fait!) Réflexe élémentaire du lecteur de Joypad: tiens, mais c'est une nouvelle console? C'est là qu'intervient Super Micro Man et son baril de microprocesseurs. Eh oui! Dans le coeur de la Marty, on trouve exactement la même

ONSOLE COMME IL PEUT!



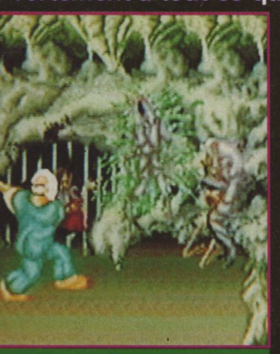
Si vous en avez vraiment envie, vous pouvez ajouter un clavier et une souris mais on ne vous force pas, la manette suffit bien!





La décision de passer ces clichés a été difficile à prendre mais on a tous décidé qu'il fallait vous montrer à quoi jouent les gens sur micro!

chose que dans un PC 386 SX (pour plus de renseignements, lisez donc Joystick, un magazine spécialisé, peuplé de petits êtres cités en début d'article). En fait, les concepteurs de cette machine ont utilisé un ordinateur japonais répondant au doux nom de FM Town, qu'ils ont "recarrossé" en lui adjoignant un lecteur de CD Rom et en pompant le look à la NEC Duo que vous connaissez tous. Résultat des courses, on se retrouve avec un PC 386 SX portable déguisé en NEC Duo! Disons que les jeux, spécialement programmés pour FM Town, ressemblent fortement à tout ce qui existe mais ont l'avantage de provenir d'horizons très différents. On trouve ainsi des jeux sur CD Rom, mais aussi sur disquettes compatibles PC ou FM Towns car la bestiole possède un lecteur 3,5 pouces. Inutile de vous préciser que l'on peut, évidemment, brancher un clavier sur la Marty mais que cela ne sert à rien! Le but, pour nous autres abrutis du paddle, est d'utiliser justement le paddle fourni avec la machine lequel ressemble aux paddle NEC de loin et la nuit! On peut donc dire que la Marty est une console munie d'un lecteur de CD Rom, bénéficiant de la qualité d'affichage et de la puissance d'un PC 386 SX. De là à dire qu'il s'agit d'une nouvelle console, il y a un pas que je ne franchirai qu'après examen attentif des jeux que l'on trouve pour elle.



SPLATTERHOUSE

Et les jeux alors?

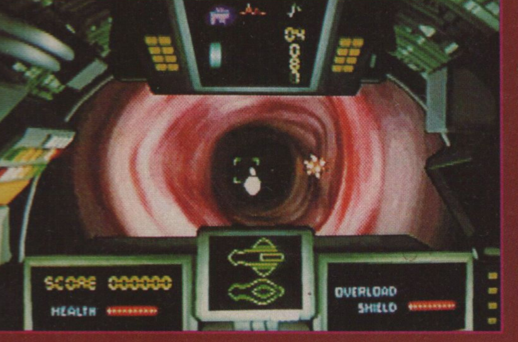
Le principal intérêt de la machine est d'accepter des jeux sur CD et sur disquettes mais, surtout, de bénéficier de la ludothèque FM Towns. On trouve ainsi un panel fabuleux de jeux d'aventures souvent hyper coquins, pour ne pas dire porno, et toute une gamme de jeux d'actions connus chez nous. Sur CD Rom, on peut dire que le choix est, lui aussi, impressionnant puisque l'on trouve, côte à côte, des jeux venant de la PC Engine (Super CD Rom 2), de l'univers micro de pointe (des jeux pas encore sortis sur CD Rom PC), de l'univers CDI et même des conversions uniques d'arcade. J'ai testé pour vous quelques exemples de jeux et il y a du bon et du mauvais. Disons que la surprise qui nous a fait apprécier cette



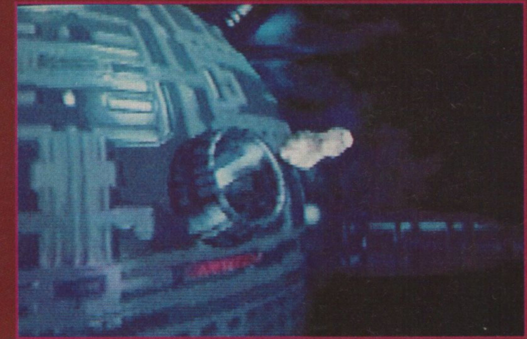
AFTERBURNER II

MICROCOSM CD ROM DE PSYGNOSIS

Ce jeu ne va pas révolutionner le monde vidéo-ludique par son intérêt plutôt limité, mais va pulvériser tous nos concepts visuels lorsqu'il sortira sur CD Rom PC et sur Mega CD. La version FM Towns Marty que l'on a vu tourner à la rédaction nous a tous profondément retournés. La séquence d'introduction du jeu propose un vrai film de cinéma, avec des digits sonores et graphiques complètement délirantes. Le jeu est aussi impressionnant car constamment entrecoupé de scènes animées à tomber par terre. Même le jeu, en lui-même, est d'une fluidité et d'une beauté rares, même si son principe est complètement idiot (il s'agit d'un shoot-them-up 3D dans lequel on n'est pas maître de ses mouvements mais seulement de la direction des tirs). La Marty permet des effets extraordinaires grâce à ses coprocesseurs de décompressions et d'affichages qui font d'elle un PC 386 SX de luxe, dont les temps d'accès CD sont quasi inexistants. FA–BU–LEUX!







nouvelle bécane venait de chez Psygnosis et s'appelle Microcosm. Ce jeu devait sortir sur PC CD Rom et on le trouve sur la Marty, en avant-première, dans une version terminée, prête à être consommée sur place avec ses 500 MB de graphismes et de sons. Après le choc causé par ce jeu et ses démos infernales (cf l'encart à ce propos), il fallait se reposer un peu ce qui ne fut pas le cas avec un jeu dont le nom est imprononçable et dont le sujet l'est aussi! Il s'agit d'un des milliers de jeux d'aventure en japonais, qui vous permet de draguer et de faire mille et une choses avec des créatures nipponnes complètement déshabillées. Je dois avouer que je ne voulais pas traiter ce sujet controversé quand on sait que vous êtes tous de gentils écoliers, étudiants ou pères de familles très très prudes, mais suite à la persévérance d'AHL, suivi de près par Tonton Steph (qui bavait littéralement par terre) et Greg d'habitude si innocent, je ne pus que m'incliner devant tant de demandes empressées! Je ne vous dis pas le monde dans la salle de test pour voir s'exhiber, et même passer à l'action, ces superbes nimphettes japonaises. Pour nous remettre, je me vis dans l'obligation de jouer à Splatterhouse qui reprend le Splatterhouse II de la PC Engine, en améliorant les graphismes beaucoup plus fins et colorés. Vint ensuite Afterburner qui m'a semblé très beau et fluide (la meilleure version actuellement sur console) mais peu maniable comme à son habitude. Pour finir en beauté, Prince of Persia nous permit de retrouver exactement les versions consoles existant. Quant à Death Brade, ce beat–them–up original ne brilla pas, comparé à ce que l'on connaît.



DEATH BRADE

Des jeux en disquette, des CD-Rom et de belles images !

Conclusion

La Marty, sous ses airs de nouvelle console, ressemble plutôt à un PC déguisé. Elle resemble tellement à une NEC Duo avec son lecteur de CD Rom, que l'on est bien tenté d'appeler cette machine, au moins une "console", faute de l'appeler une "nouvelle console". Quoi qu'il en soit, les jeux qui tournent sur cette machine évitent toute polémique, car le bébé a beau être structuré comme un PC 386 SX, c'est avec une manette que l'on joue et les jeux ne sont pas tous issus de l'univers ludique du PC (comme Eternam d'Infogrames ou Microcosm de Psygnosis); on trouve une foule de jeux d'arcade, originaux, venant des consoles et même ces fabuleux jeux d'aventures japonais très olé olé! Voilà, on trouve la Marty au Japon pour à peu près 4000 francs. De toute façon, ne vous attendez pas à voir l'engin commercialisé en France, car c'est un pur produit FM Towns nippon qui ne sera disponible qu'en import (genre Shoot Again). Mais nous devions vous en parler. Et puis, il fallait le faire ce dossier car depuis que le magasin Shoot Again (qui vend la console dans son magasin, si, si!) nous avait fait parvenir la Marty, en direct live du Japon, plus personne ne bossait au bureau; à force d'admirer les démos de Microcosm et les petites culottes japonaises, on devenait tous dingues!

OLIVIER

Pour vendre tes anciennes cartouches, acheter des news et commander tes imports au meilleur prix

TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS

Le service minitel de la console par de vrais spécialistes

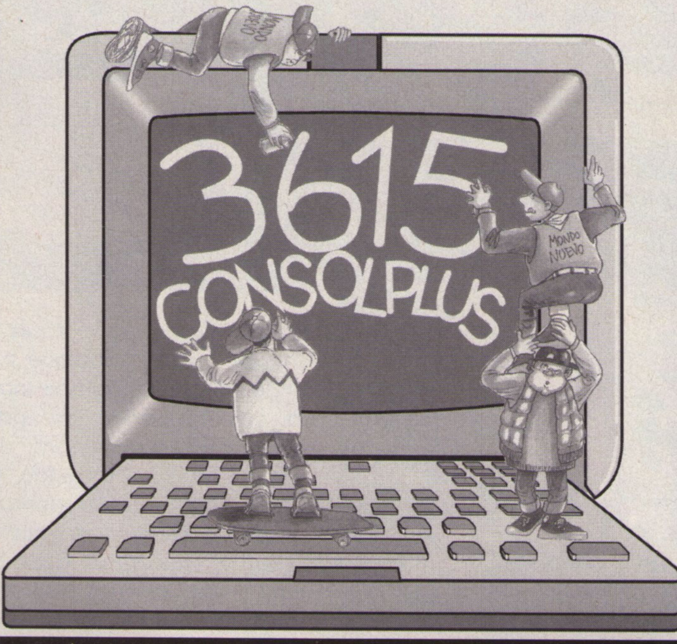
Mate les tarifs !

JEUX SUPER NES
449,00F

ADAM'S FAMILY 2
STREET COMBAT
SHADOW RUN
FATAL FURY
BUBSY

JEUX SUPER FAMICOM
589,00F

DRAGON BALL 2
POP N'TWIN BEE
DEAD DANCE
NIGEL MANSEL
AIR MANAGEMENT
CAPTAIN TSUBASA 4
SUPER BOMBER MAN
SUPER DUNK STAR
FIRST SAMURAI
SEPTENTRION
GOLDEN FIGHTER 2
KIMARO ADVENTURE



Mate les tarifs !

JEUX MEGA DRIVE
395,00F

TINY TOON adventure
GLOBAL GLADIATOR
AMAZING TENNIS
SUMMER CHALLENGE
ULTRAMAN
SWITCH
RANMA 1/2
BOGUIOGI BOWLING
GAUNTLET
ARCUS 1, 2, 3
MAGIC LEGEND 3 EYES
POP'N LAND
HARD BALL III
FLASH BACK
MEGALOMANIA
NINJA GAIDEN
CAPTAIN PLANET
TURTLES IV
SUPERMAN
OUT LANDER
FATAL FURY

JEUX NEO GEO
1290,00F

SENGOKU 2
ART OF FIGHTING
FATAL FURY 2
SIDE KICK



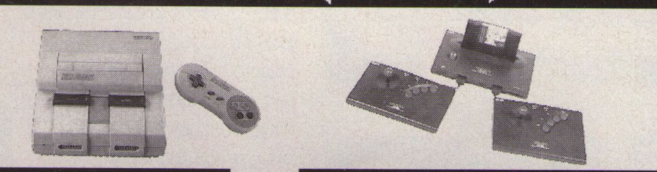
Les Occases !

Toutes les cartouches moins cheres, la preuve :

S-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
GAME BOY	139,00F
MASTER SYSTEM	99,00F
GAME GEAR	159,00F
NES à partir de	140,00F

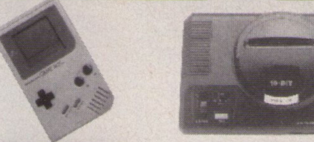
Pour la liste complète de tous les jeux, easy !!! Consulte par minitel notre catalogue, c'est d'enfer !!!

Les consoles à prix d'enfer !!!



SUPER NES US : 790F

NEO GEO & 1 manette : 1890F



GAME BOY & TETRIS : 449F

MEGA DRIVE + 3 JEUX : 890F

CONSOLES D'OCCASION

NINTENDO NES	150,00F
MASTER SYSTEM	150,00F
S. NINT & SF II	749,00F

Testées - Révisées
Garanties 3 mois

ON RACHETE TES CARTOUCHES :

SUP. NINTENDO
SUPER NES
FAMICOM **200F**

MEGA DRIVE **130/150F**

PINCE MOI JE RÊVE!!



CONSOL PLUS PAYE CASH !!

Exclusif ! NOUVEAU !!!

Sur ton 3615 Consolplus, si tu es bloqué dans un jeu, viens demander ton code ACTION REPLAY. Maître COSMIC te le donnera.

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

Nom - Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville .... Tél ....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F	Total	

Réglement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou
☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue
numéro .... expire __/__

Tu peux aussi commander par Minitel sur le ***3615 CONSOL PLUS***

COMMANDE avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°1

SI TU ES NÉ(E) AU MOIS DE MAI TAPE VITE SUR TON MINITEL... UN CADEAU T'ATTEND !!

3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

Previews



La grande nouvelle était tombée il y a deux mois et l'on y croyait à peine, lorsque toute la rédaction fut secouée d'une onde de plaisir ludique intense: ça y est, Street Fighter II' était là, sur Megadrive, en cartouche, si! si! Capcom nous fait un grand plaisir en passant "chez l'ennemi" alors qu'il était exclusivement branché Nintendo, car nous allons désormais avoir droit à des produits d'excellente qualité sur les deux 16 bits du moment. Mais revenons à notre Megadrive et cette fraise sur le gâteau, comme dirait Destroy quand il a bu! La version proposée sur Megadrive est tout bonnement sublime malgré la palette plus limitée que sur Super Famicom, mais dépasse toutes nos espérances grâce au mode Versus, accessible sans cheat mode et la possibilité de jouer avec les quatre boss du jeu. Je peux même vous annoncer quelques coups originaux, jamais réalisés en arcade. On croit rêver quand on joue à ce jeu mythique qui est la conversion officielle de Street Fighter II', la dernière version arcade du Street Fighter original. On peut même jouer aux bonus stages de l'arcade, le luxe!

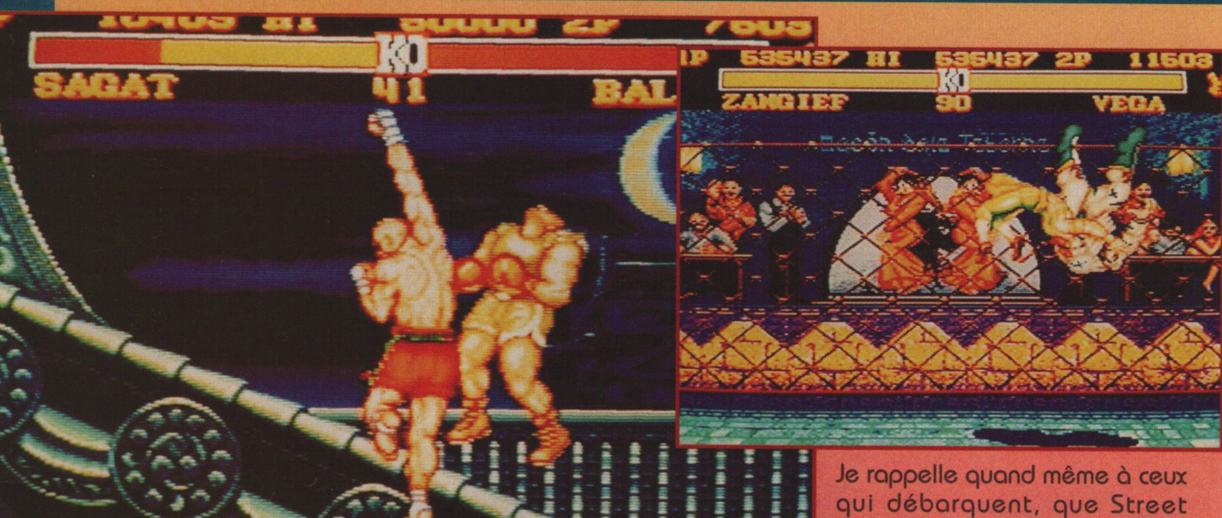
Mais nous ne sommes pas là pour tester le jeu, qui sera disséqué dans un prochain numéro lorsqu'il sera sorti. Nous sommes ici pour admirer les clichés exclus du jeu et rêver de voir le jeu fleurir dans nos présentoirs français, ce qui se fera sous peu, faites-moi confiance!





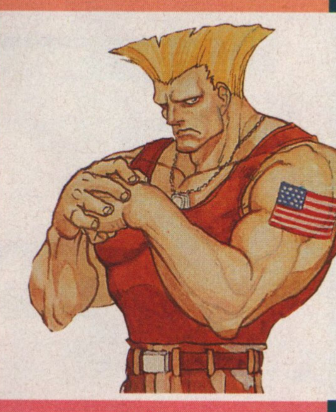
EDITEUR: CAPCOM





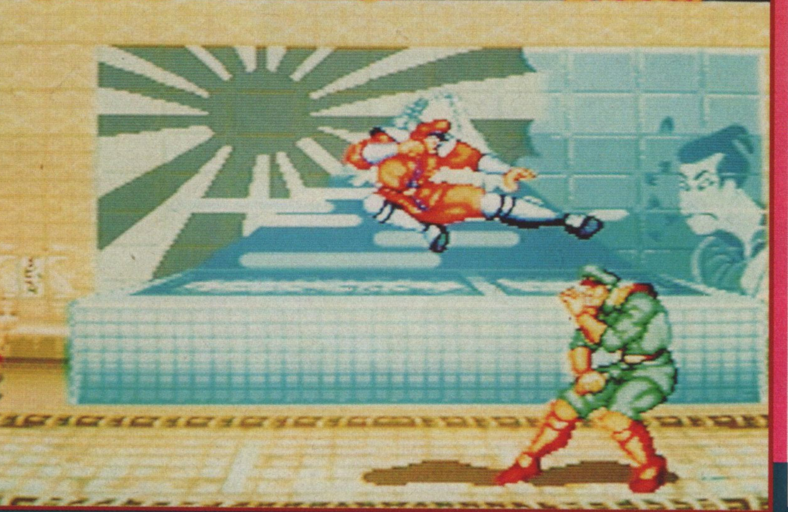


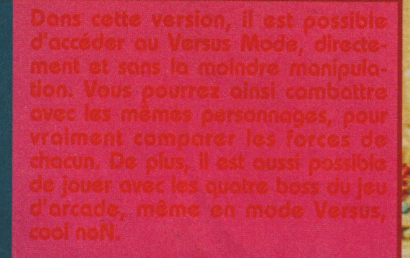
Je rappelle quand même à ceux qui débarquent, que Street Fighter est un beat-them-up à base de combats en forme de duels. Chaque duel doit être gagné en deux matchs sur trois; il vous met face à la machine si vous n'êtes qu'un seul joueur, ou face à un autre joueur. Le jeu original a été créé pour l'arcade et a eu, très rapidement, un succès fulgurant. Pas moins de six boutons servent à réaliser des coups, mais aussi des combinaisons plus ou moins compliquées, mélangeant des boutons et des maniements de manette











Dans cette version, il est possible d'accéder au Versus Mode, directement et sans la moindre manipulation. Vous pourrez ainsi combattre avec les mêmes personnages, pour vraiment comparer les forces de chacun. De plus, il est aussi possible de jouer avec les quatre boss du jeu d'arcade, même en mode Versus, cool noN.



Street Fighter II'
CHAMPION EDITION





directionnelle. Les coups spéciaux sont nombreux et changent selon les personnages qui ont, chacun, une histoire et un caractère directement liés à son comportement sur les différents rings du monde. Un joypad spécial a été prévu par Sega, avec six boutons, pour simuler le plus fidèlement possible le jeu d'arcade. Bref, il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment, mais alors très patiemment, pour pouvoir jouer à ce jeu fabuleux.

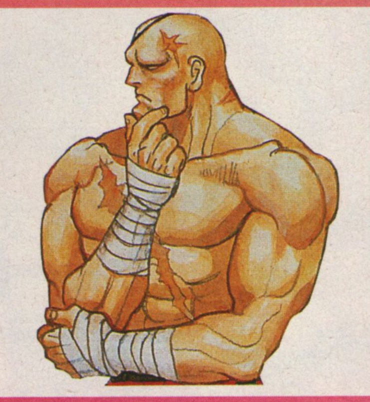




LES STAGES BONUS
Encore un plus de la version Megadrive par rapport à la version Super Famicom: on retrouve les niveaux bonus de la version arcade.



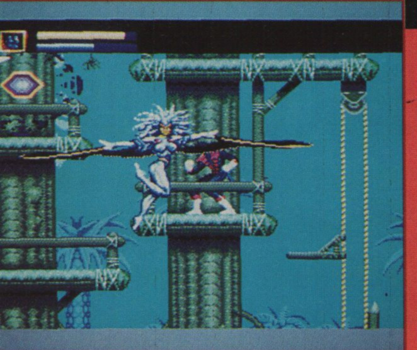


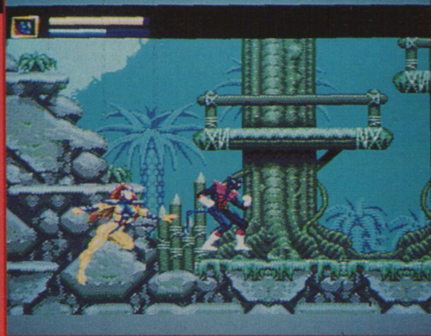




Previews





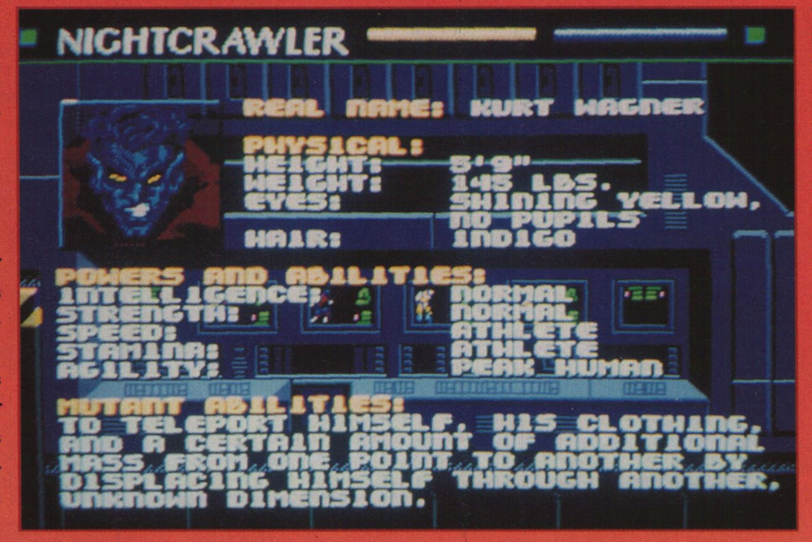






La professeur Charles Xavier est le fondateur des X Men. Cet homme, malade, aux capacités psychiques très particulières, voulait créer une force de mutants pacifistes qui viendraient enrayer les sombres machinations des mutants utilisant leurs pouvoirs à des fins néfastes. Les X Men, ces individus doués de capacités extraordinaires, arrivent sur votre Megadrive. Ils étaient, accompagnés de Spiderman, déjà passés avec brio sur la Super Famicom; les voici maintenant sur la 16 bits Sega. Il y avait quatre X Men sur la Nintendo, on en retrouve cette fois huit! Bien sûr, la vedette des X Men, Wolverine, alias Cerval est présente. Ses griffes en acier trempé pourront, dans ce jeu d'action musclé, être plus qu'efficaces! Wolverine est l'un des quatre principaux protagonistes de l'affaire, quatre X men n'étant là que pour seconder les autres. Aux côtés de Cerval, on trouvera un petit nouveau par rapport à la version SFC, Diablo, ou Nightcrawler pour le nom original. Nommé Kurt Wagner dans le civil, Diablo a le don de pouvoir se téléporter instantanément sur de courtes distances. Agile, mais frappant peu fort, il est, en fait, l'élément complément pour Cerval qui use de sa force brute et destructrice. On retrouvera aussi Gambit, celui qui utilise des cartes à jouer comme arme à feu! Armé de son bâton, Gambit sera sans aucun doute l'un des X Men les plus efficaces, dans les deux premiers niveaux de ce jeu où il faut, bien entendu, abattre une cohorte d'ennemis, mais aussi réussir des sauts au dessus de gouffre sans fond ou encore trouver des interrupteurs permettant d'ouvrir des passages. Au gré d'un scrolling multidirectionnel de qualité Megadrive, c'est-à-dire fluide à souhait, Gambit avancera au travers des lignes ennemies, puisqu'il faut parfois dénicher l'ennemi chez lui pour le tuer (grosso modo phrase d'intro pour X Men). Enfin, dernières vedettes de ce quatuor X Mennien (Oh! le joli mot!), Cyclope, sans lequel les X Men ne seraient pas tout à fait ce qu'ils sont (ils seraient alors les X Men, mais sans Cyclope, logique). Son regard est un laser, très pratique pour abattre les ennemis à distance! Lorsqu'il l'utilise, il use, bien sûr, de son pouvoir (la jauge bleue en haut à gauche de l'écran), ce qui lui sert de coup spécial, tout comme les griffes de Cerval, les cartes de Gambit ou la téléportation de Diablo.

Mais on ne s'arrête pas là! Que nenni! Quatre autre X Men seront présents. Pour les appeler, il vous suffira de mettre la pause et de les sélectionner dans un menu, pour ensuite les faire venir en appuyant sur le bouton C de votre pad. C'est simple mais efficace! Parmi ces aides, on retrouvera la belle Tornado, ou Typhoon qui emmènera tous les ennemis à l'écran dans une superbe tornade. Inutile de vous dire que vos alliés seront, pour vous, une aide précieuse lors du passage des boss de fin de niveau, plutôt coriaces en règle générale.



Si la version SFC proposait des musiques démentes, la Megadrive n'est pas en reste; elle vous donnera des musiques étranges qui créeront l'ambiance idéale pour retrouver les Marvel Super Heros que sont les X Men, dans un jeu d'action/plates-formes qu'il faut guetter avec impatience.

MEN

EDITEUR : SEGA• SORTIE PREVUE EN JUIN



Previews

FATA

Un mythe Neo Geo qui arrive sur Megadrive!

Après être passé sur Super Famicom, le célèbre jeu de SNK revient sur les consoles seize bits, et, pour être plus précis, sur la Megadrive. Retrouvez les trois vedettes du Fatal Fury que l'on rencontrait, il n'y pas encore si longtemps, dans le Fatal Fury 2 de la Neo Geo. Tout d'abord, l'Adonis du coin, Andy Bogard. Rapide, expert dans un art martial aussi oriental qu'oublié, Andy est l'un des trois lutteurs que vous pourrez choisir en mode un joueur. Ses coups spéciaux sont variés et s'appuient sur une vitesse d'exécution ultra rapide, et même l'adversaire n'a pas le temps de dire "ouf!" ou bien encore "parenchymateux" bien que l'on emploie ce dernier terme assez rarement! Mais c'est pour vous tracer le portrait du personnage. Coup de coude porté à la volée, ou bien encore cette megasphère d'énergie, Andy décoiffe! Andy étant un garçon au naturel très sympathique, il ne sort jamais sans son frère Terry. Jean, casquette, perfecto rouge feu, ce brave américain adopte, pour sa part, un style plus proche du combat de rue pur et dur. Reste à savoir s'il peut y avoir un combat de rue pur, parce qu'au milieu des canettes et des papiers qui traînent... enfin, c'est une question comme une autre. On trouvera au nombre de ses coups spéciaux un méga coup de poing à vous arracher le dentier ou un coup de pied sauté particulièrement extraordinaire. Bien sûr, toutes ces prises spéciales se réaliseront après certaines combinaisons qu'il vous faudra maîtriser très vite, afin d'assurer contre les joueurs de l'ordinateur. Enfin, je poursuis la présentation de nos trois vedettes nationales, Joe Higashi, thaïlandais dans l'âme! Sa spécialité, les coups de genou, aussi bien en mêlée qu'à la volée! Sa prise la plus spectaculaire, celle qui consiste à projeter un champ d'énergie en forme de tigre à la face de son adversaire! Difficile de parer le coup!



En mode un joueur, vous rencontrerez divers adversaires dont un vieillard qui se transforme en un combattant gigantesque, un punk, un boxeur, un lutteur énorme... pour finalement affronter le grand chef de tout ceux-ci, un expert en aïkido qui vous en fera voir de toutes les couleurs.

Tout comme la version Neo Geo, Fatal Fury se joue sur deux plans, c'est-à-dire que les combattants peuvent passer du premier plan à l'arrière-plan. Il n'y aura aucune différence de taille du sprite, aucune technique de zoom n'étant utilisée à cet effet. Pourtant, le passage d'un plan à un autre est aussi très intéressant pour éviter une attaque, ou bien en





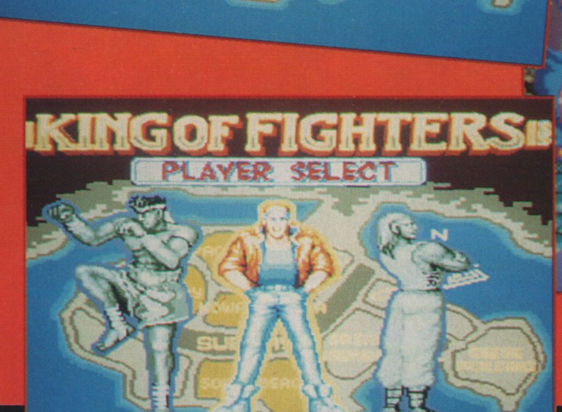


EDITEUR : TAKARA• SORTIE PREVUE EN JUIN

porter une, puisque l'on peut se battre entre les deux plans (un coup unique). Pour chaque adversaire rencontré, vous bénéficierez d'un décor et d'une musique bien spécifique, tout comme un Street Fighter II me direz-vous, et vous n'aurez pas tort. Mais les décors changeront entre les divers rounds d'un même combat! Vous commencerez en plein jour pour finir le match dans la nuit! A ambiance, ambiance, quand tu nous tiens! Pour ce qui est des graphismes, les quelques photos présentes sur ces pages devraient vous fournir les renseignements nécessaires, et pour l'animation, je peux, d'ores et déjà, vous dire qu'elle n'est pas mauvaise du tout. Mais, le test complet au prochain numéro, alors un peu de patience.





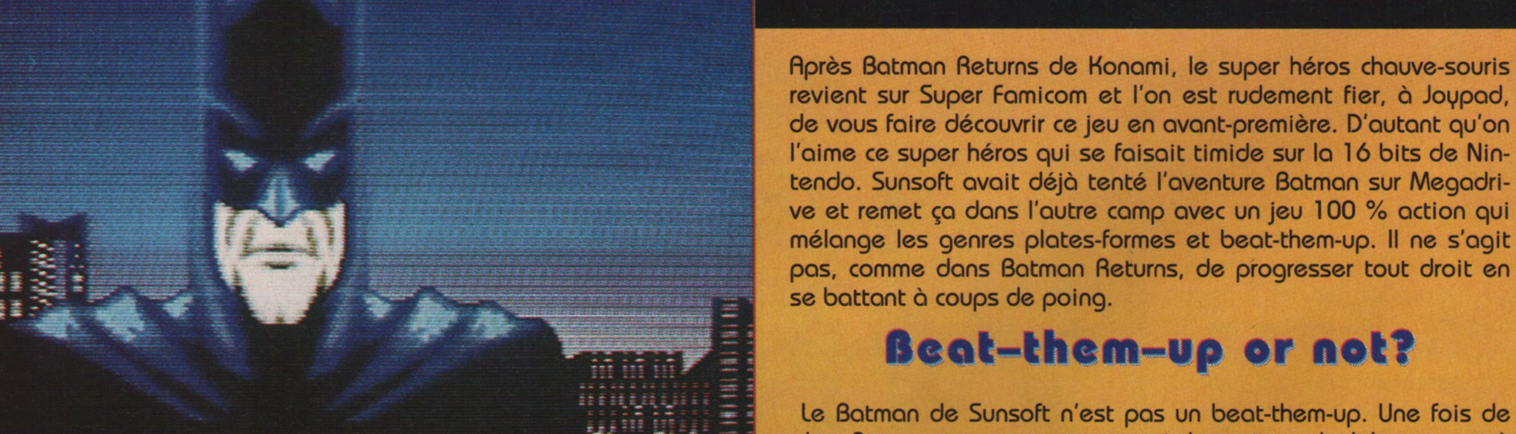




KING OF FIGHTERS
HOWARD ARENA
PAO PAO CAFE
THE WEST SUBWAY
HOWARD ARENA
SUBWAY
DREAM AMUSEMENT PARK
SOUND BEACH
GEESE BUILDING

Previews

BAT

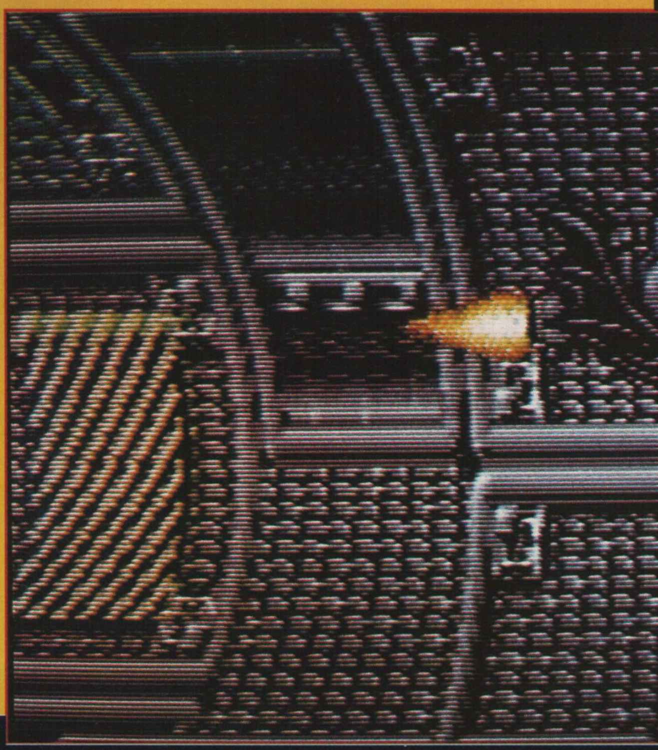


Après Batman Returns de Konami, le super héros chauve-souris revient sur Super Famicom et l'on est rudement fier, à Joypad, de vous faire découvrir ce jeu en avant-première. D'autant qu'on l'aime ce super héros qui se faisait timide sur la 16 bits de Nintendo. Sunsoft avait déjà tenté l'aventure Batman sur Megadrive et remet ça dans l'autre camp avec un jeu 100 % action qui mélange les genres plates-formes et beat-them-up. Il ne s'agit pas, comme dans Batman Returns, de progresser tout droit en se battant à coups de poing.

Beat-them-up or not?

Le Batman de Sunsoft n'est pas un beat-them-up. Une fois de plus, Batman retrouve son ennemi de toujours, le Joker et part à sa recherche, empêché en cela par une bande d'hommes de main plutôt collants et dont la particularité est de se reproduire à longueur d'écrans ! Mais Batman n'est pas surhomme à s'inquiéter, il sait comment s'y prendre avec la racaille... notre héros peut sauter et tirer des projectiles divers et variés, selon les items trouvés: cela va du simple pruneau à la batwing, en passant par le chapelet d'étoiles. En plus de ces armes, Batman peut tirer en continu une sorte de serpentin tueur, en appuyant sans relâcher sur le bouton adéquat. L'aventure va vous amener dans des lieux divers que vous devrez traverser jusqu'à trouver un boss de fin de niveau. Lorsque vous arrivez au boss final de chaque stage, une





MAN



EDITEUR : SUNSOFT



jauge s'affiche sous chacun des deux combattants (vous et lui). Elle indique un nombre comme 50000 et diminue à chaque coup reçu. Le but est de faire tomber la jauge du boss à zéro, avant qu'il ne fasse de même avec vous, hop la!

Des aventures variées

Le premier niveau ne nous a pas paru franchement dément en ce qui concerne la technique, mais les niveaux suivants réservent de plus en plus de surprises. Un niveau permet, notamment, à Batman de chevaucher sa moto spéciale (elle est spéciale car elle vole dans les airs!) dans un niveau shoot-them-up hyper rapide. Le deuxième niveau vous met face à un énorme ballon dirigeable qui scrolle dans l'arrière-plan, dans une fluidité excellente. On s'attend au tout meilleur en ce qui concerne les graphismes pour la version finale. Pour la jouabilité, le jeu s'annonce, là aussi, comme un exemple car il mélange avec réussite les passages de plates-formes avec le tir et la baston. Le jeu est prévu pour courant mai sur une cartouche de 8 MB.



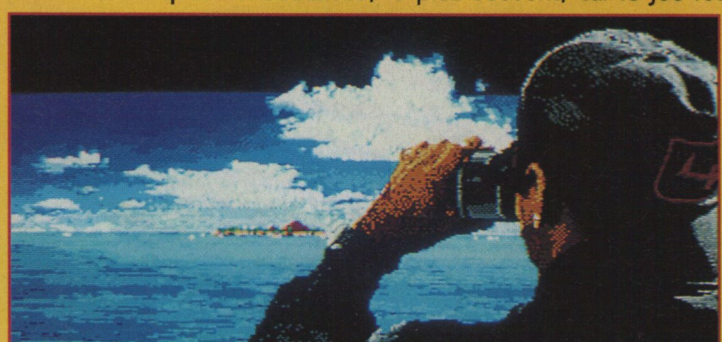
JUNGLE



Entretien avec Electronic Arts à propos de la suite de Desert Strike sur Megadrive

David Wilson est le responsable des relations de presse en Europe d'Electronic Arts. Il nous a fait le plaisir de nous amener une préversion de Jungle Strike sur Megadrive et a accepté de répondre aux questions qui nous brûlaient les lèvres.

Joypad: David, parlez-nous de Jungle Strike.
David Wilson: Jungle Strike sort en juin prochain sur Megadrive et sera notre première cartouche de 16 MB.
Joypad: Pourquoi tant de mémoire pour un jeu?
D.W: C'est que le jeu possède des bruitages digitalisés et une quantité énorme de graphismes différents, plus de 50 missions réparties en neuf campagnes.
Joypad: Jungle Strike va donc être deux fois plus vaste que Desert Strike?
D.W: Il n'y a pas de comparaison tant l'espace de jeu a été agrandi. Jungle Strike est un jeu si conséquent qu'il prendra énormément de temps avant d'être terminé. Nous avons tenu compte des critiques en ce qui concerne les missions de Desert Strike et nous avons conçu le deuxième jeu avec, constamment dans l'idée, de faire mieux, toujours mieux. La jouabilité, la durée de vie et les qualités techniques ont toujours été nos critères de développement, en comparant par rapport à ce qui avait été critiqué dans Desert Strike.
Joypad: Desert Strike a été critiqué?
D.W: Des critiques constructives, le plus souvent, car le jeu fut un succès énorme qui nous surprit par son ampleur.
Joypad: C'est pour cela que vous avez décidé de tenter l'aventure d'une suite? Vous aviez envie de rentabiliser le produit?
D.W: Pas seulement. Bien sûr, l'énorme succès de Desert Strike ne pouvait que nous tenter dans la voie commerciale de la sortie rapide d'une suite. Mais ce sont surtout les demandes des joueurs, et l'impression que nous n'avions pas été assez loin avec Desert Strike qui nous ont poussés à réaliser Jungle Strike.
Joypad: Mais qu'apporte réellement Jungle Strike de nouveau?
D.W: Premier point: les développeurs qui avaient travaillé sur Desert Strike, n'avaient pu mettre tout ce qu'ils voulaient concevoir, pour des raisons techniques et de délais. Ils ont donc pu laisser libre cours à leurs aspirations, grâce à la grande place mémoire et aux progrès réalisés, autant par les graphistes que par les programmeurs. Le résultat est un jeu beaucoup plus vaste, baignant constamment dans une histoire à épisodes. Les scènes qui entrecoupent les divers niveaux, racontent une vraie histoire dont vous êtes le héros et dont l'issue ne dépend que





E STRIKE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS



de vous. De plus, les lieux ont changé et sont très variés, avec toutes sortes de végétation et d'environnement. Nous avons tenu aussi à garder le niveau de difficulté que d'aucun trouvait trop élevé dans le premier épisode, mais en le dosant peut-être davantage pour rendre le jeu plus progressif.

Joypad: N'importe qui peut y jouer sans lire une doc pendant des heures?

D.W: Evidemment, et c'est le point fort de Jungle Strike qui met, d'emblée dans l'ambiance et appelle des réflexes ou des réactions instinctives. Autre nouveauté, outre les progrès techniques (les bruitages digitalisés sont superbes): vous passerez, lors de certains stages de l'Apache au Stealth Fighter (l'avion intercepteur qui échappe à tous les radars) en passant par l'overcraft et même la moto! De nombreuses améliorations ont donc été rajoutées, tout en gardant rigoureusment le même système de jeu en 3D isométrique, avec des cartes qui vous aident pendant les missions. Enfin, le scénario est différent et moins guerrier.



Joypad: Vous avez eu des problèmes à propos de Desert Strike et de ses réminiscences évidentes à la Guerre du Golf?

D.W: Quelques problèmes, mais jamais avec les joueurs! De toute façon, le sénario de Jungle Strike ne posera plus ce genre de problème car il s'agit de l'histoire du fils du dictateur Kilbaba (celui de Desert Strike) qui a conclu des alliances secrètes avec un parrain de la drogue d'Amérique du Sud. Vous voilà parti pour contrer les plans de ce trafiquant!

Joypad: Fini donc la Guerre du Golf comme sujet de jeu?

D.W: Le problème central est le suivant: avons-nous le droit, en tant qu'éditeur, de censurer nos développeurs et nos créateurs en leur fixant des limites? Pouvons-nous nous permettre, par exemple, d'interdire à un joueur qui a payé le prix d'une cartouche, de tirer sur ses propres troupes parce que n'est pas "moral"?

Je crois que non car cela ôte une grande part de réalisme. C'est pour cela que dans la série des Strike, si vous tirez par accident (ou consciemment) sur vos propres troupes, un message de réprimande venant de votre commandement intervient pour vous dire que c'est mal et vous avez des points de pénalité. Le jeu conçu, la responsabilité des actes du joueur dans le jeu ne regarde plus que lui, c'est le prix du réalisme.

Joypad: Ok merci David!

Merci à Karine "relations" Dognin

Previews

SYNDICATE

EDITEUR : BULLFROG



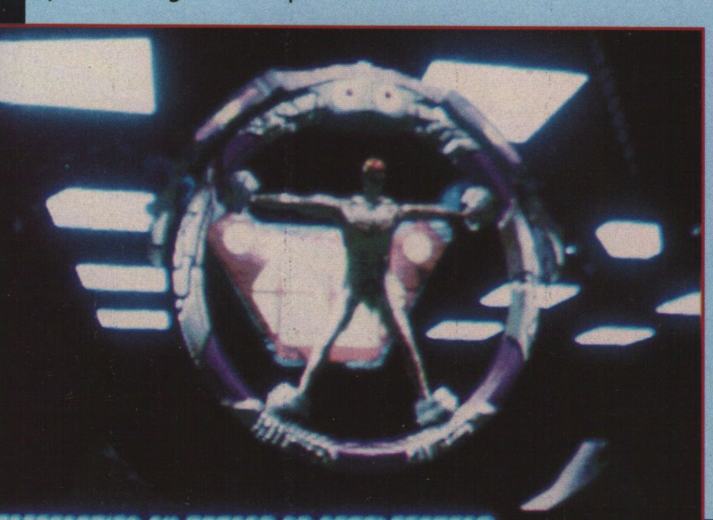


Suite à la venue de Peter Molyneux, le directeur de Bullfrog, pour nous faire découvrir les premiers écrans de Syndicate, nous avons décidé de vous parler de ce projet qui risque de faire un carton prochainement sur Megadrive, tant le jeu nous a impressionné à la rédaction. Bullfrog est une équipe de développeurs sur micros et consoles, qui espère bientôt obtenir un statut d'éditeur car les principaux produits issus de Bullfrog sont sortis sous le label Electronic Arts. Sur Megadrive, nous leur devons le superbe Populous et l'excellent Powermonger. Comme vous vous en doutez, les développeurs de Bullfrog sont des perfectionnistes et prennent leur temps pour créer des jeux qui sortent de l'ordinaire. Le projet Syndicate a débuté il y a 18 mois et était prévu, dès le départ, pour PC et Megadrive (c'est la première fois chez Bullfrog car les produits précédents étaient d'abord sortis sur micro). Il s'agit d'un jeu d'action, ce qui est aussi une première chez Bullfrog. Mais ne vous inquiétez pas, l'équipe n'oublie pas les amateurs d'originalité et d'aventure sur Megadrive car Syndicate est un jeu inédit, complètement nouveau. Il est même tellement nouveau que nous vous en reparlerons plus longuement dans les mois qui viennent, en suivant son développement Sega de très près.

Univers Cyberpunk

Nous vous parlerons du scénario original, puisqu'il met en scène une machine pouvant implanter des gadgets dans le cou des êtres humains et leur faire expérimenter, aux moyens de cartouche à y insérer, des voyages virtuels dans des mondes violents. Les 55 niveaux proposés vous permettent de contrôler un ou plusieurs sodats du futur, évoluant dans un monde en 3D ismoétrique. Chaque niveau vous lance dans une mission à accomplir. Vous pouvez contrôler plus ou moins l'intelligence de votre personnage, qui réagira lui-même ou pas, selon votre choix. Les armes sont nombreuses et les situations semblent illimitées car l'espace de jeu a été conçu de main de maître, Bullfrog a l'habitude ! Tous les éléments du décor réagissent "intelligemment" à tel point que l'on pense à la réalité virtuelle. Mais n'allons pas plus loin pour vous faire saliver. Rendez-vous le mois prochain...








MICROGAME

STREET

Suite à l'annonce de la sortie imminente d'une version Genesis (Megadrive américaine) de Street Fighter II', quelle ne fut pas notre surprise à Joypad d'apprendre que les possesseurs de PC Engine pourraient, eux aussi, s'éclater avec ce superbe jeu sur leur machine préférée. La dernière version de Street Fighter II' d'arcade sera disponible en juin sur une carte de 20MB ! Imaginez un peu les petites Bee-cartes inventées par Hudson contenant 20 MB, une première sur PC Engine. En ce qui concerne le jeu, c'est sans doute la meilleure version, toutes consoles confondues, qu'il nous a été donné d'admirer. Graphiquement identique à la version Super Famicom, l'animation des personnages est beaucoup plus rapide et les coups très proches de la version arcade. De plus, il s'agit de la conversion rigoureuse de la dernière version en date, l'édition des Champions, comme sur Megadrive. On pourra donc accéder aux huit combattants habituels, mais aussi aux quatre boss tant désirés sur Super Famicom (le nombre de cheat mode que nous avons reçus et qui ne fonctionnaient pas est impressionnant).

Les bonus stages sont aussi de la partie et il est possible de jouer en mode versus avec les mêmes personnages. Cette version étant plus réussie techniquement





FIGHTER II

EDITEUR : HUDSON

que sur Megadrive (les couleurs sont moins nombreuses), elle devient ainsi la meilleure conversion. Pour clore le tout, sachez que de nouveaux mouvements ont fait leur apparition et qu'un paddle spécial est disponible avec les six boutons de l'arcade. J'attire aussi votre attention sur le fait que le plaisir risque d'être total sur les GT Turbo (les PC Engine portables). Iamginez ce que peut être une version carte de 20 MB de Street Fighter II' sur un écran LCD couleur aussi performant que celui de la GT? La Game Gear et son Street of Rage est aux fraises et la Game Boy pleure sa mère! Vive la PC Engine et vive Street Fighter II'!



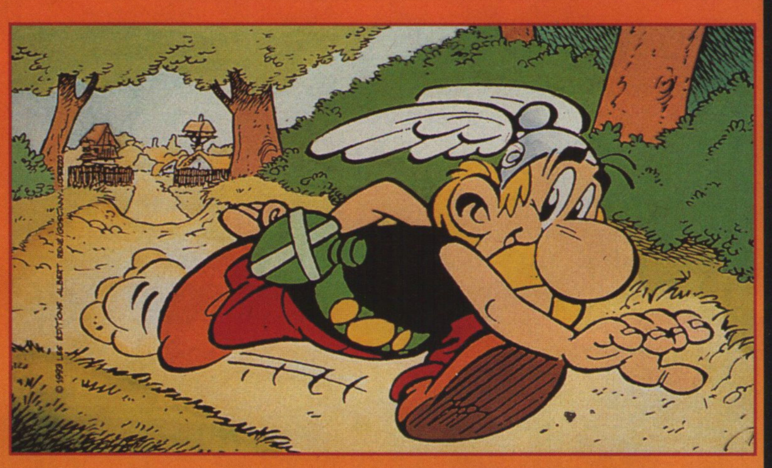
Previews

Ast



Cela fait maintenant neuf mois que le développement d'Astérix sur Super Nintendo a débuté et la naissance est proche. Sur Game Boy, le jeu est terminé et ce n'est plus qu'une question de distribution pour qu'il arrive dans les présentoirs. Les chercheurs des laboratoires d'Infogrames ont conçu des jeux dans le plus grand secret et ont trouvé la potion magique du jeu vidéo: Astérix sur Game Boy et sur Super Nintendo! Quand on demande à Infogrames pourquoi avoir choisi Astérix comme héros de jeu vidéo, la réponse vient comme un évidence: Astérix est le héros de BD le plus apprécié par les masses à 53 % devant Tintin (42 %) puis Mickey, Luky Luke, Donald et Gaston Lagaffe. Les 24 albums dessinés depuis 1959 sont traduits dans de nombreuses langues à travers le monde.

Bref, Astérix devait être le héros d'un jeu vidéo, c'est maintenant chose faite avec deux versions différentes, basées



toutes deux sur l'action et la plate-forme. Evidemment, l'aspect baston a été largement utilisé puisque nos amis, les romains, sont toujours là pour venir mettre la pagaille. Le jeu Game Boy semble reprendre les classiques éléments qui ont fait le succès de Mario, en adaptant le tout à l'univers d'Astérix allant des forêts aux pyramides.

Ils sont fous ces gaulois!

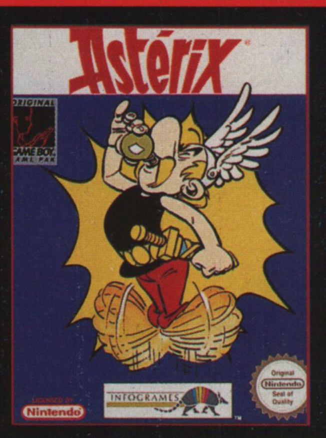
Le jeu se divise en 4 mondes de 3 niveaux sans oublier les Bonus Game. L'histoire du jeu est simple: Obélix a été enlevé et Astérix doit le retrouver en temps limité. Astérix doit traverser les 12 niveaux de l'Empire Romain en utilisant son coup de poing renommé. Les sangliers lui servent de monture et les ennemis romains se laissent assez facilement manier à coups de poings. En ce qui concerne la version Super Nintendo, le jeu ressemble à la version Game Boy mais en beaucoup plus vaste. Les décors sont féériques à ce que l'on a pu voir et très colorés. Les graphistes ont su rendre l'atmosphère des BD avec une finesse et des dégradés impressionnants.

L'animation est, elle aussi, surveillée de près surtout en ce qui concerne le sprite du héros, qui possède au moins une cinquantaine de postures différentes. Le jeu est en phase terminale de conception et ne sortira qu'en septembre.

Au fait, j'ai oublié de vous prévenir que tout acheteur d'Astérix version Game Boy gagnera un billet d'entrée gratuite pour le parx Astérix, cool non ?



erix



EDITEUR : INFOGRAMES

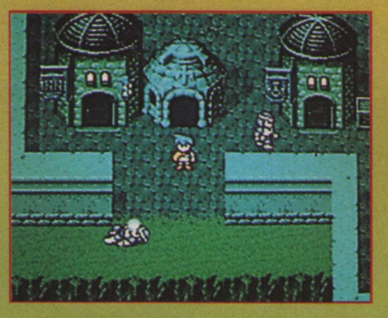
Previews

BREATH OF FIRE

EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITE : MAINTENANT EN JAP', CET ETE EN ANGLAIS

Le premier RPG de Capcom!

Lorsque Breath of fire était annoncé il y a 2 mois et qu'un petit problème technique nous avait interdit de vous en parler en news, tout le monde à la rédac etait affecté, en bien ou en mal. Autant j'attendais ce jeu comme un malade, autant AHL se lamentait que Capcom se mette à faire "des jeux de rôle bidons en tong" (il n'aime pas les jeux de rôle). Bref, on s'attendait à un truc grand, bien fait et complet.





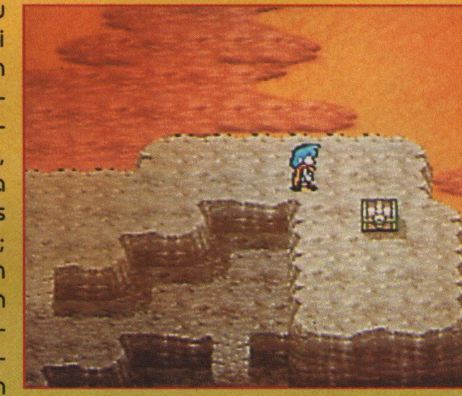
Passage en revue

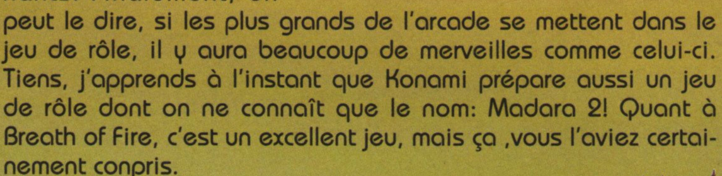
Tout d'abord, Breath of Fire sera disponible au moment où vous lirez ces lignes, mais uniquement en Japonais, la bonne blague!
Ensuite, il est programmé sur une cartouche de 12 mégas, ce qui signifie que le jeu n'est pas trop court quand même et que l'on en aura pour ses sous (pensez dejà que Final Fantasy 2 etait en 8 megas et que le temps moyen pour le finir est de 30 heures). Ce qu'il faut surtout souligner, c'est que: mamma mia quelle réalisation!!! Des graphismes "capcommiens", des animations sympathiques, seules les musiques ne sont que normales. Le reste est hors du commun.

Les combats!



Lors de vos déplacements dans l'univers de ce jeu, la vue est classique, vue d'avion en fait. Mais là où ce jeu se veut original, c'est dans le déroulement de ses combats, vus en 3/4 comme par dessus l'épaule du héros. On apprécie aussi l'excellente animation des divers protagonistes, comme les taureaux qui grattent le sol, ou la sirène qui bat de la queue (oup's!) Les boss sont très gros et beaux; quant aux sortilèges, on les croirait sortis d'un dessin animé tant parfois ils sont impressionnants. Finalement, on peut le dire, si les plus grands de l'arcade se mettent dans le jeu de rôle, il y aura beaucoup de merveilles comme celui-ci. Tiens, j'apprends à l'instant que Konami prépare aussi un jeu de rôle dont on ne connaît que le nom: Madara 2! Quant à Breath of Fire, c'est un excellent jeu, mais ça ,vous l'aviez certainement conpris.





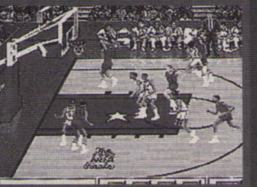


895F La Console Mégadrive

+ 3 jeux (Super Hang On + World Cup Italia + Columns)
+ 2 manettes

SUPER HANG ON — WORLD CUP ITALIA — COLUMNS

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

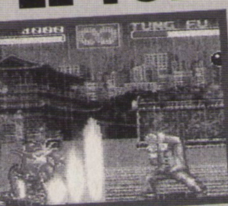


FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande so[n] digne de celle d'un film, une actio[n] ininterrompue, de superbes action[s] animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !

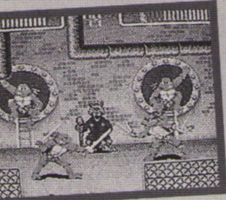


MICK AND MACK / GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.

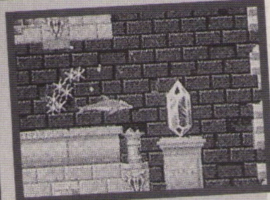
LE TOP 5 MICROMANIA



FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !



TURTLES NINJA 4
Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console préférée. L'adaptation est simplement fabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!



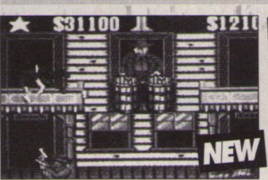
ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques : puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

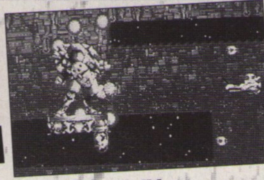


ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

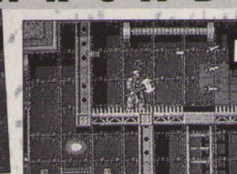
LES JEUX D'ARCADE



Sunset Riders
Vous êtes un chasseur de prime : vous partez à la recherche de bandits très agressifs. Vous traverserez des réserves indiennes, une ville, ferez un voyage dans un train...

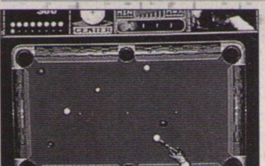


Thunderforce IV
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !

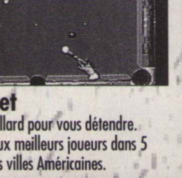


EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuv[ent] en offrir ! Vous incarnez un ex mutant, e[t] devez libérer des ex mutants prisonniers mutants.

LES JEUX DE SPORT



Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

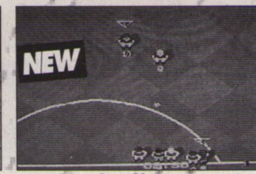


Senna Grand Prix
La suite de l'excellent Super Monaco GP.Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boites de vitesse.



PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation fois meilleure que le premier PGA.

NHLPA Hockey 93
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts, 2 équipes supplémentaires, de vraies blessures !



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football ! ! Le nec plus ultra en matière de football ! !

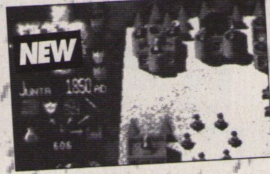


European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de Arcade et simulation. Possibilité pour 8 per[sonnes] de jouer dans le même championnat

LES JEUX DE STRATEGIE



Powermonger
Dirigez le monde! Vous régner sur des centaines d'habitants dans un monde vivant. Inventez des armes, épiez vos ennemis et menez vos amis sur les sentiers de la gloire!



Megalomania
Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques.Les texte à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must.

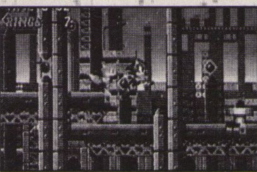



Lemmings
Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

LES ACCESSOIRES MEGADRIVE

Le Megastick	249F	Cable Péritel Megadrive	17
La Pro Pad SV 434	159F	Adaptateur Secteur universel	17
Extension Cord (Rallonge pour manette)	49F	La City	39
Menacer	499F	Action Replay Pro	49
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F		

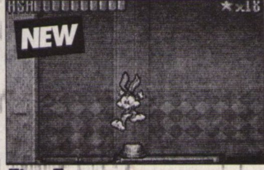
LES JEUX DE PLATEFORME



Sonic 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2.



Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous.



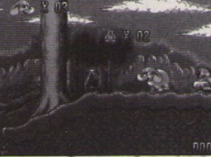
Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



James Bond 007
4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devrez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !



Mickey et Donald
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez li[bérer] des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) vous aideront à passer certains obstacles

MEGADRIVE

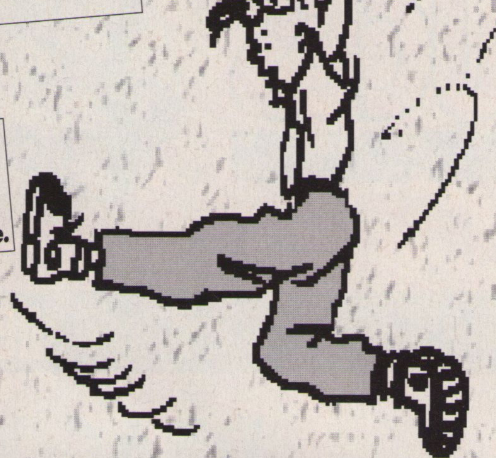


Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.



Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F



PLUS DE 100 TITRES MEGADRIVE A PARTIR DE 149 F

PROMOTIONS MEGADRIVE

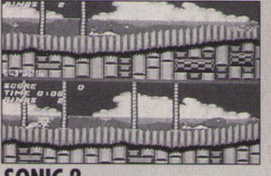
(Dans la limite des stocks disponibles)

Super Fantasy Zone	~~395F~~	249F
Gynoug	~~395F~~	149F
Wonderboy 3	~~395F~~	199F
Slime World	~~395F~~	199F
Strider	~~395F~~	199F
Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Super Hang On	~~395F~~	215F
Moonwalker	~~395F~~	215F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Cadash	~~395F~~	249F
Risky Woods	~~395F~~	249F
Predator 2	~~395F~~	249F
Terminator	~~395F~~	299F

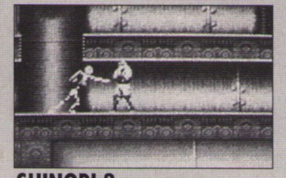
MICROMANIA

GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA



SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !!



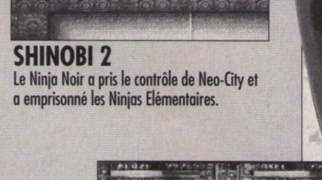
SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Élementaires.



TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon!



PRINCE OF PERSIA
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et des potions magiques.



STREET OF RAGE
Deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville d'un affreux syndicat du crime !

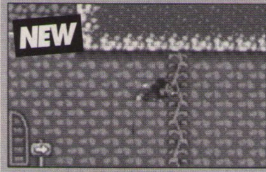
795F



La Gamegear

+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) + la Sacoche Micromania GRATUITE

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des chateaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouets.



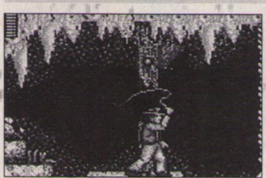
TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Putter Golf	~~215F~~	149F
Slider	~~245F~~	149F
Pengo	~~215F~~	149F
Solitaire Poker	~~245F~~	149F
Woody Pop	~~215F~~	149F
Dragon Crystal	~~245F~~	149F
Chessmaster	~~245F~~	149F
Fantasy Zone	~~245F~~	149F
Halley Wars	~~245F~~	149F
Golden Axe	~~269F~~	199F
Smash TV	~~269F~~	99F

LES JEUX DE PLATEFORME



Indy Last Crusade
Trouvez la croix de Coronado cachée quelque part dans un labyrinthe de caves sinistres.

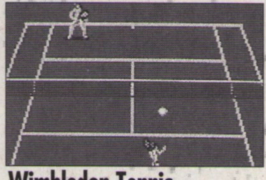


The Simpson's
Des monstres visqueux et dégoûtants envahissent les corps humains !

LES SIMULATIONS DE SPORT



Out Run Europa
Préparez vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



Wimbledon Tennis
Smash aériens, services canons, passings shots!, un mode d'entrainement et 4 tournois.

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear 99F

BIG WINDOW 149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.

LE WIDE MASTER 79F
Agrandit l'écran de votre Gamegear

Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR 99F
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

Action Replay Pro Gamegear 399F NEW

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaitre la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaitre la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Salut les malins! Alors quoi de neuf ce mois-ci? Le code des quatre Boss de fin pour SF2? Un select stage pour Starfox? Un cheat mode pour latter TSR et GREG à Fatal Fury 2? Que nenni! Point du tout! Rien de tout cela! Mais alors me direz-vous, quoi donc de bon? Eh bien, regardez par vous-même et vous trouverez peut-être l'astuce qui vous manquait. En attendant bien sûr de vos nouvelles, rendez-vous le mois prochain.
STEF

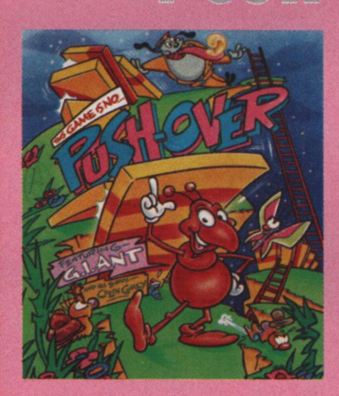
nes

DRAGON BALL

Si vous voulez choisir le niveau où vous voulez jouer, appuyez sur la touche B de la deuxième manette.

super famicom

PUSH-OVER



NIVEAU 1: 00512
NIVEAU 2: 01536
NIVEAU 3: 01024
NIVEAU 4: 03072
NIVEAU 5: 03584
NIVEAU 6: 02560
NIVEAU 7: 02048
NIVEAU 8: 06144
NIVEAU 9: 06656
NIVEAU 10: 07680

megadrive

ARNOLD PALMER'S TOURNAMENT GOLF

Pour accéder à un niveau spécial:
Quand "Game Over" apparaît, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, B, A et Start.

megadrive

ANOTHER WORLD



Pour revenir à l'écran des passwords sans être obligé d'effectuer un reset ou d'éteindre la console, appuyez en même temps sur les boutons L, R et SELECT. Vous pourrez ainsi rentrer vos codes.

super famicom

RANMA 1/2 II

Lorsque vous choisissez votre stage en mode versus, appuyez sur R, X et A. Vous pourrez alors choisir un personnage caché: Happoussai.
Greg



super famicom

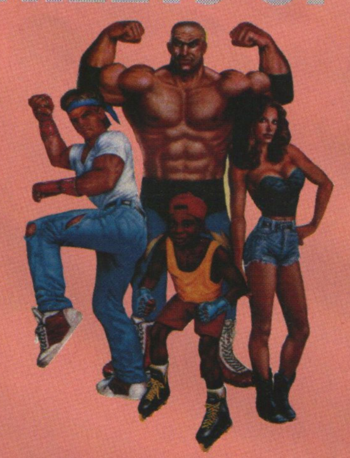
TINY TOONS

ACTION REPLAY PRO

De l'énergie infinie pour Buster le Toon: 7E0A7920

megadrive

STREETS OF RAGE 2



Pour jouer à deux mais avec les mêmes personnages, faites, au titre, avec la première manette: droite et B puis, avec la deuxième: gauche et A. Maintenez ainsi le tout et appuyez sur le C de la manette 2.

nec

MOTO ROADER



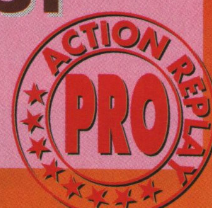
A l'écran de titre, pressez haut, 1, Run ou haut, 2. Vous obtiendrez alors de nouveaux circuits. Pour vous procurer des circuits encore plus durs, faites: Select, 1 et Run. Pour écouter les musiques et les bruitages, inscrivez "Music" ou "ART88" quand on vous demande votre nom.

super famicom

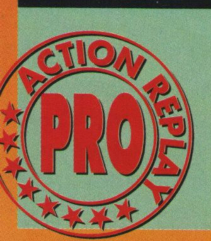
BEST OF THE BEST

(cartouche américaine)

Le plein d'énergie pour:
le joueur 1: 7E0221FF
le joueur 2: 7E0222FF



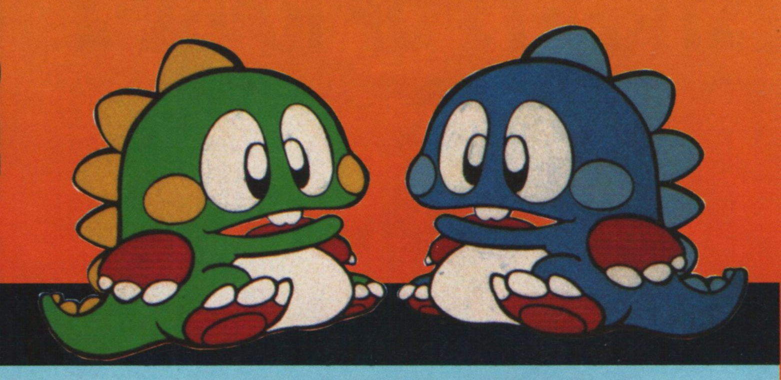
super famicom



ADVENTURE ISLAND

Vies infinies: 7E03 0D02.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



master system

BUBBLE BOBBLE

Un petit code pour avoir 3 joyaux, la bougie, 1 miroir bleu, (pour chacun des joueurs) et être au round 199: RY35S665

gameboy

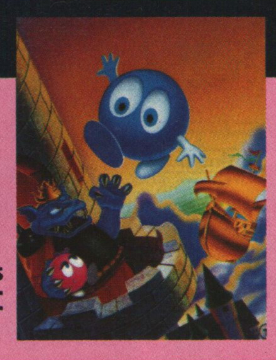
MERCENARY FORCE



Pendant la page de présentation, faites HAUT, SELECT, A et B en même temps, puis START. Vous verrez alors apparaître un select stage. Appuyez sur la droite pour choisir le niveau de départ.

megadrive

THE ADVENTURES OF LOLO 2

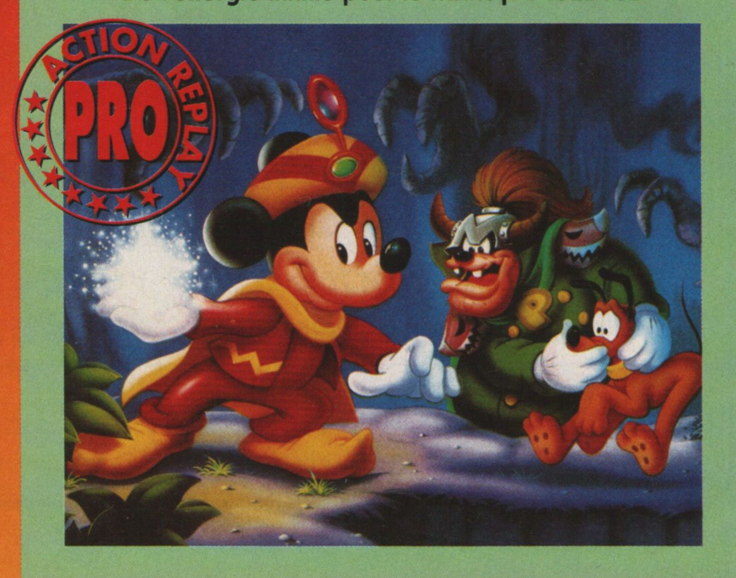


Experts de ce jeu, essayez-donc les codes suivants: PROA, PROB, PROC et PROD.

super famicom

MAGICAL QUEST

De l'énergie infinie pour le Mickey: 7E02B103



master system

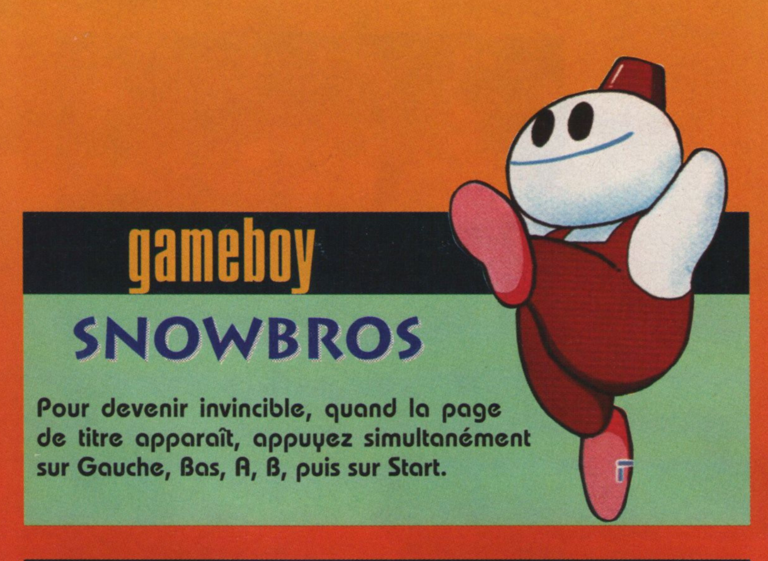
DOUBLE DRAGON

Aux deuxième et troisième niveaux se trouvent des précipices; en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode: aux premier, deuxième et troisième niveaux, les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frapper: l'ennemi va vous dépasser et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber.

megadrive

ARCH RIVALS

Maintenant, vous aurez automatiquement la balle au début d'un quart temps lorsque vous jouerez contre l'ordinateur. Avant que le jeu ne démarre, dans les vestiaires, appuyez sur le bouton A et gardez le enfoncé, appuyez sur Start. Vous aurez la balle dès le début de la partie. Pour faire de même pour les autres quart temps, il suffit simplement de garder le bouton A enfoncé.



gameboy

SNOWBROS

Pour devenir invincible, quand la page de titre apparaît, appuyez simultanément sur Gauche, Bas, A, B, puis sur Start.

master system

TENNIS ACE

Pour arriver au dernier match, utilisez simplement ce code: NKOF-VVLG-LKGS-FCKK

nes

EXCITEBIKE

Quand vous arrivez près d'un obstacle, soulevez votre roue avant et continuez sur votre roue arrière, puis sautez. Vous pourrez atterrir de l'autre côté sans crainte d'avoir un accident.

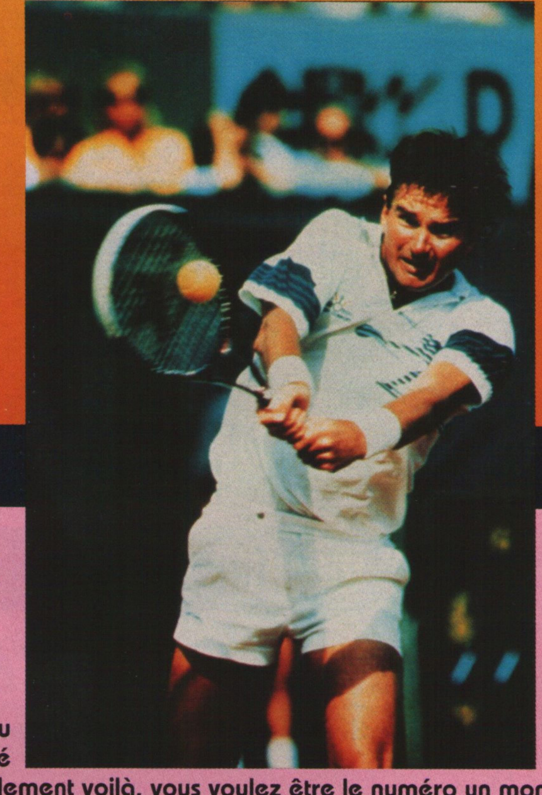
nes

DRAGON'S LAIR

Au début du jeu, allez vers la gauche de deux écrans, au deuxième cran, il y a une sorte de trou vers le bas gauche. Allez-y en vous laissant tomber. Vous ne perdrez pas de vie et vous entrerez dans un autre niveau.



LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE
ET DE TRAZOM AVEC LA PRECIEUSE COLLABORATION DE SERGE D'UBI SOFT



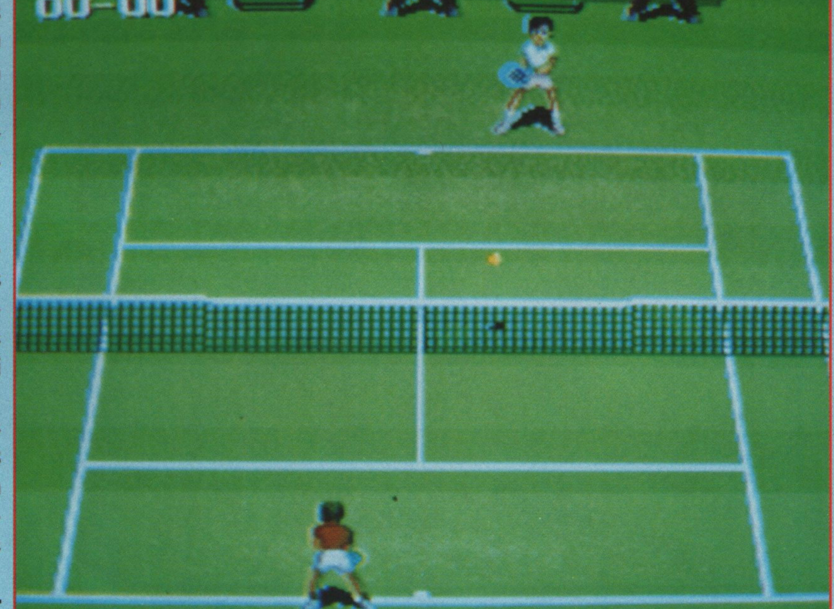
super nintendo

JIMMY CONNORS DE A À Z

Vous êtes certainement très nombreux à vous être procuré ce magnifique jeu qu'est Jimmy Connors. Et depuis que vous jouez, vous avez sans doute éprouvé quelques difficultés à gagner, ne serait-ce qu'un tournoi, fut-il le plus facile. Seulement voilà, vous voulez être le numéro un mondial, tout bonnement parce que vous avez, comme Jimbo, l'esprit de vainqueur! De plus, vous voulez montrer à votre copain, lors des parties à deux, les progrès constants que vous venez d'accomplir, non pas parce que vous avez joué des heures et des heures comme un forcené, mais plutôt grâce aux nombreux conseils que vous allez lire dans votre mag' de consoles préféré! Alors, maintenant, suivez le guide, votre serviteur défriche le terrain pour vous, afin de vous mener à la victoire finale!

techniques et tactiques de jeu

Il n'y a pas, à proprement parler, de tactique fondamentale avec laquelle on se sortirait facilement des situations de matchs les plus difficiles. Par contre, il y a quelques conseils judicieux qu'il faut suivre à la lettre, pour espérer progresser sûrement, aussi bien dans le mode tournoi qu'avec un autre adversaire humain. Il faut déjà savoir qu'il y a en tout 3 styles de jeu au tennis:



1) Ceux qui montent constamment au filet, et là, Edson semble s'imposer dans votre choix. Il sera évidemment beaucoup plus efficace sur les surfaces dites rapides comme l'indoor ou le gazon. Sa grande rapidité d'exécution lui permet de se retrouver très vite au filet, et ce, dans les meilleures conditions qui soient.

2) Vous avez aussi les joueurs qui préfèrent le jeu de fond de court, en balançant de grosses frappes dans les angles. Pour ce style très particulier, mon choix va indéniablement à Barnaby qui se retrouve donc, logiquement, très à l'aise sur des terrains comme la terre battue, l'Arctic ou le désert.

3) Enfin, vous avez ceux qui mettent le paquet sur leur mise en jeu, à grand renfort de services-canon! Vous trouverez certainement votre bonheur en sélectionnant Mueller. Sa frappe de balle est phénoménale! Je vous conseille de servir à plat au centre, ou bien très loin dans les angles. En règle générale, c'est radical!

AVEC JIMMY CONNORS:
C'est le tennisman du jeu le plus complet. N'ayant pas de gros défaut, il s'adapte à toutes les situations et à toutes les surfaces. Au service, tentez de déborder d'emblée, en tirant sur les angles, et en imprégnant si possible un effet "sortant" ou "rentrant". Ensuite, et c'est valable pour tous les joueurs, retenez le coup le plus longtemps possible pour préparer une frappe encore plus puissante; sans trop tarder, bien sûr, car l'adversaire ne vous fera pas de cadeau. De même, il est important de frapper tout de suite après le rebond pour donner du rythme à la balle et au jeu.

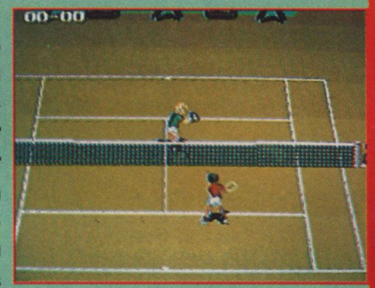
le service

C'est un coup primordial, en tout cas en première balle car il détermine souvent le coup suivant. N'hésitez pas à prendre des risques en tirant très fort dans les angles, tout en "sliçant" la balle à l'aide des boutons "L" et "R". De même, vous pourrez toujours tenter une manœuvre assez délicate au départ, mais terriblement efficace, qui consiste à bouger le curseur qui se trouve sur le carré de service, au dernier moment. Ainsi, votre adversaire sera certainement surpris car dans l'impossibilité d'anticiper la trajectoire le la balle.



la volée

Là, il n'y a pas à tergiverser pendant quinze ans, le meilleur est indéniablement Edson. Aussi bien en volée de revers qu'en volée de coup droit. En deuxième position, arrive Mueller qui est bien servi par son surpuissant service. Pour tous les coups, et, a fortiori, à la volée, il est souhaitable d'utiliser le bouton "A" les 90% du temps. Il permet d'avoir une frappe beaucoup plus sûre et bien plus forte. Utilisez aussi les flèches de direction pour envoyer la balle plus ou moins loin.



l'entraînement

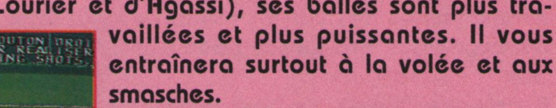


Il y a en tout 4 entraîneurs. Chacun d'entre eux possède des qualités particulières qui vous permettront de vous échauffer d'une manière progressive, tout en vous perfectionnant et en faisant le tour de tous les coups du tennis.

1) Rudi Minten: essentiellement pour débutants, il envoie la balle au milieu du court la plupart du temps. D'après Serge, il ressemble à Lech Walesa!

2) Nick Flynn: pour joueurs confirmés. Il dispense ses coups très près du joueur sans pour autant lui faciliter la tâche. En fait, il le fait un petit peu plus courir!

3) Bruce Caruso: ressemblant fortement à Nick Boletieri (le coach de Courier et d'Agassi), ses balles sont plus travaillées et plus puissantes. Il vous entraînera surtout à la volée et aux smasches.



4) Wayne Luke: ce personnage à la casquette ne jure que par la volée. C'est lui qui a formé Edson, c'est vous dire! Avec ses coups, attendez-vous à rattraper des missiles!

5) Garth Stein: c'est la seule femme du lot et elle s'occupe de votre formation au service. Sur les quatre carrés, vous allez devoir suivre ses conseils pour pouvoir enfin servir où bon vous semblera!

le lob

C'est l'un des coups les plus difficiles à faire car il exige que l'on soit constamment bien placé. De plus, il faut absolument imprimer un effet, de sorte que la balle ne se retrouve pas à 10 mètres derrière la ligne de fond de court! Pour cela, il faut mettre la manette dans la direction opposée à la frappe habituelle; ainsi, tous les lobs que vous tenterez resteront dans les limites du court.

le passing-shot

Ce coup terrible, qui est souvent décisif et se délivre, en général, lorsque l'on est acculé en fond de court, est utilisé uniquement pour déborder son adversaire sur les côtés. Il est essentiel d'utiliser les boutons "L" et "R" pour pouvoir donner un effet long et "slicé" à la balle. La balle va ainsi suivre une trajectoire incurvée, et se trouvera alors hors de portée de votre vis-à-vis.

le coup droit et le revers

Juste quelques mots pour dire qu'avec certains joueurs (comme Edson), il est préférable de contourner son revers pour décocher un puissant coup droit. De même, pour Barnaby, il faut employer le système inverse car il possède un revers beaucoup plus efficace que le coup droit.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

JIMMY CONNORS (SUITE)

en double

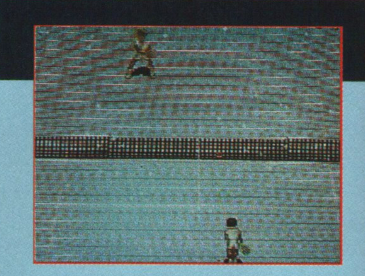
Lors des matchs de double, il est impératif de choisir un adversaire qui soit à la hauteur. Le jeu étant totalement différent du simple et, en dehors de Connors, je vous conseille vivement Edson, qui possède les qualités nécessaires d'un bon joueur de double. Son puissant service et sa volée foudroyante lui permettent, en effet, de marquer des points à une vitesse grand V, ce qui est idéal pour ce type de jeu. Par contre, évitez absolument Barnaby qui semble complètement dépassé quand c'est un peu trop rapide!



les surfaces

En comptant le terrain d'entraînement, on en distingue 6 en tout et pour tout. ce sont::

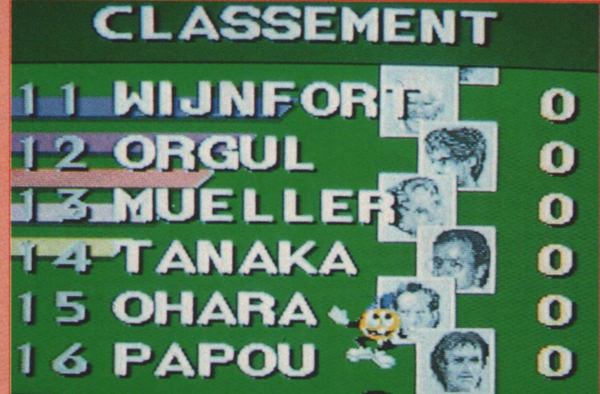
- Le GRASSCOURT (ou gazon): les balles rebondissent très faiblement et vont très vite.
- Le HARDCOURT (ou dur): les balles rebondissent beaucoup et vont vite.
- Le CLAY (ou terre battue): les balles rebondissent faiblement et vont lentement.
- L'INDOOR (ou intérieur): les balles rebondissent très haut et vont très vite.
- L'ARCTICA (ou enneigé): les balles rebondissent très faiblement et vont très lentement.
- Le TRAININGCOURT (ou terrain d'entraînement): comme sur GAZON.



caractéristiques des joueurs

Jimmy Connors
Avantages: très bon revers à deux mains, de bonnes volées.
Désavantages: coup droit moyen.

Moritz Mueller (=Boris Becker)
Avantages: très bon coup droit, de très bonnes volées, un très bon service.
Désavantages: pas très rapide. Revers trop haut et trop lent.



Timo Akira (=Michael Chang)
Avantages: assez rapide. De bons angles au service.
Désavantages: pas de véritable point fort.

Malcom Ohara (=Mc Enroe)
Avantages: assez rapide. De très bonnes volées. Un bon service.
Désavantages: des coups, somme toute, assez moyens.

Emil Würzl (=Jim Courier)
Avantages: un service puissant. Un très bon coup droit (un grand angle de frappe).
Désavantages: revers à deux mains moyen. Des volées moyennes.

Bjoern Edson (=Stefan Edberg)
Avantages: très rapide. De très bonnes volées. Un bon revers.
Désavantages: un coup droit peu puissant.

Bruce Barnaby (=André Agassi)
Avantages: un très bon coup droit, un bon revers à deux mains, un bon service ainsi qu'un très bon lob lifté.
Désavantages: très mauvais à la volée.

Pierre Papou (=Henri Leconte)
Avantages: de bonnes volées et un bon service.
Désavantages: pas de coup percutant.

Olaf Nilson (=Ivan Lendl)
Avantages: possède tous les coups de base.
Désavantages: de mauvaises volées.

Rudi Wijnfort (=Mr X)
Avantages: de très bonnes volées de coup droit. Rapide.
Désavantages: pas de coup dominant.

Sancho Pansa (=Mr Y)
Avantages: Rapide. de bonnes bases.
Désavantages: des volées moyennes.

Jose Carlos (=Pete Sampras)
Avantages: actuel numéro 1 mondial! Un bon coup droit. S'adapte à toutes les surfaces.
Désavantages: pas de désavantage majeur.

Lothar Baecker (=Carl Uwe Steeb)
Avantages: de bonnes bases. Une très bonne "stop-volée".
Désavantages: assez lent.

une saison de tournois

Pour les tournois, vous incarnez Jimmy Connors. Durant une année, vous participez à tous les tournois du circuit avec, comme but ultime, de devenir le number one! Chaque tournoi possède une cote différente par rapport à son importance dans le calendrier. En voici le détail:

Janvier:	Open d'Australie sur surface rapide (100 points) Osaka en salle (40 points) Bombay sur gazon (20 points)
Février:	Milan en salle (40 points) Nairobi sur terre battue (20 points)
Mars:	Key Biscayne sur surface rapide (80 points) Indian Wells sur surface rapide (60 points) Casablanca sur terre battue (20 points)
Avril:	Monte Carlo sur terre battue (60 points) Singapour sur gazon (40 points) Hong-Kong sur surface rapide (20 points)
Mai:	Open de France sur terre battue (100 points) Hambourg sur terre battue (60 points)
Juin:	Wimbledon sur gazon (100 points)
Juillet:	Toronto sur surface rapide (60 points) Acapulco sur terre battue (40 points)
Août:	U.S. Open sur surface rapide (100 points) Brisbane sur gazon (40 points)
Septembre:	Madrid sur terre battue (40 points) Oslo en salle (20 points)
Octobre:	Tokyo en salle (60 points) Tel Aviv sur surface rapide (20 points) Buenos Aires sur terre battue (20 points)
Novembre:	Moscou en salle (40 points) BBSC Masters en salle (140 points)
Décembre:	Bluebyte Open en salle (100 points) UBI Indoor en salle (80 points) Antartica sur neige (80 points)





super famicom

Dans le "Hall of stairs", dirigez Gomez tout en bas à gauche, sous l'escalier et appuyez sur Haut. Une porte secrète s'ouvrira et vous vous retrouverez dans une partie cachée de la galerie des portraits. Devant un tableau de Pugsley, vous verrez un ours blanc réduit à l'état de tapis. Entrez dans sa gueule puis jetez-vous sur les 3 vies et sur le cœur qui vous attendaient sagement.

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



nes

SUPER MARIO 2

Pour passer du monde 1 à 4: allez au monde 1-3, ramassez la potion qui se trouve au pied de l'immeuble où vous deviez normalement entrer et transportez-la au bout du monde extérieur 1-3. Déposez-la près de la jarre et rentrez dans la nouvelle porte; ensuite, rentrez dans la jarre: bienvenue au niveau 4-1.

megadrive

ROAD RASH II

niveau 3, 1 victoire + la diablo 1000 nitro: 091C 3183

(arno)

super famicom

SUPER EDF

Pendant le jeu, faites une pause puis A, B, X, Y, L, R, haut, bas, puis enlevez la pause: non damage mode, donc invincible! Super, non?

megadrive

SONIC 2

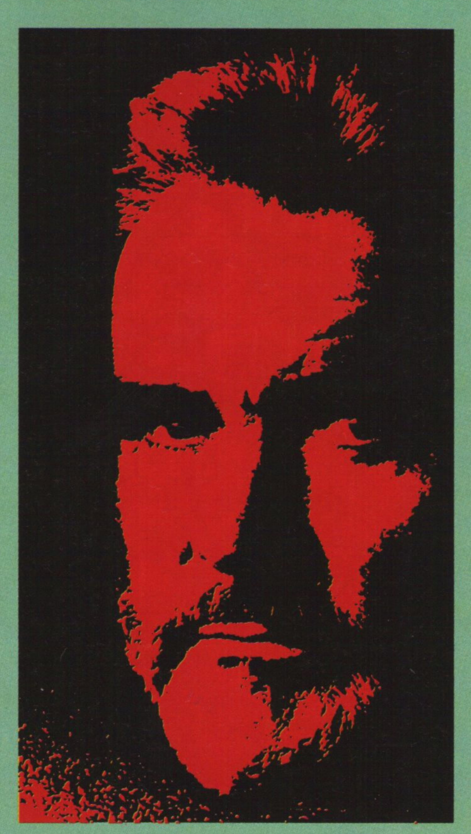
A l'écran titre, allez dans le menu d'options en appuyant sur BAS deux fois, vérifiez que l'option "Sonic and Tails" est active. Commencez le jeu, donnez la deuxième manette à un copain et il pourra contrôler Tail. Dans ce mode de jeu, Tail possède une vie illimitée, utilisez-le donc pour attaquer les boss ou tous les ennemis difficiles. Si vous souhaitez continuer le jeu tout seul, ne touchez plus à la seconde manette et le personnage ne fera que suivre Sonic.

(GENESIS)



nes

THE HUNT FOR RED OCTOBER



Pour passer un niveau qui vous déplaît, mettez le jeu sur Pause puis appuyez sur A, B, Select, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Select, B, A, B, B et A.

gameboy

ROCKMAN WORLD

Voici le code qui donne tous les pouvoirs : A2, A3, B4, C2 et C3.

super famicom

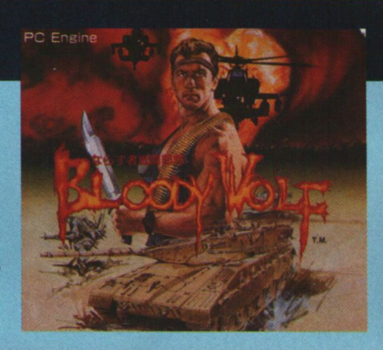
SPANKY'S QUEST

Quelques codes pour un petit singe bien malin:

Niveau 1: 000
Niveau 2: 732
Niveau 3: 354

nec

BLOODY WOLF



Pour entendre les musiques du jeu, faites: haut, 1, bas, 2, gauche, 1, droite et 2.

megadrive

MERCS

Si vous trouvez le jeu un peu trop facile, même en mode hard, ou si vous êtes un peu maso, pas de problème, voici le mode very hard. Choisissez d'abord le mode hard, puis sortez du menu option, placez-vous sur "original mode" et faites A, B, C et START en même temps, et voilà le travail!

(Preau Aymeric)

master system

MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION

Pour battre facilement la vieille sorcière , essayez d'aller sur le rebord au-dessus de l'écran et, quand la sorcière est à votre portée, sautez-lui dessus et retournez sur le rebord. A ce train là, elle ne fera pas de vieux os!

CSG TOKYO: DES JEUX VENUS D'AILLEURS

Terre rêvée pour tous les amoureux de jeux vidéo, le Japon, c'est l'ultime jouissance. On le sait depuis bien longtemps, ce n'est pas la première fois que l'on en parle, le japon est une véritable terre sainte où bon nombre d'activités, à part le travail, sont orientées vers les jeux. Depuis l'émergence de sociétés comme Nintendo ou Sega, tous les yeux des passionnés sont rivés vers le pays du soleil où il fait bon vivre lorsqu'on est l'un de ces fans plein d'images pixellisées en tête.

Cette fois-ci, le but de notre voyage était simple, deux Salons étaient organisés à Osaka et à Tokyo à quelques jours d'intervalle; nous nous devions d'y aller. Et nous y sommes allés.

Une queue monstrueuse s'étendait sur plusieurs centaines de mètres.

Le CSG (Consumer Soft Group) est organisé deux fois par an et ce, dans trois des plus grandes villes nipponnes: Nagoya, Osaka et Tokyo. Regroupant tous les plus grands éditeurs qui cultivent ce monde des jeux vidéo, un seul (le plus grand peut-être) était cependant absent ; Nintendo. Boudant le CSG, Nintendo au Japon a une position tellement puissante et forte par rapport aux autres acteurs, que la société préfère organiser elle-même son propre Salon qui se déroule durant l'été. Plus de 150 fabriquants (au Japon on les appelle les Makers) seront présents. Autant vous dire qu'à raison d'une nouveauté par éditeur -ce qui est rarement le cas- cela représente pas moins de 150 nouveautés d'un coup. Ça risque d'être plutôt chaud. Mais revenons à nos moutons et, plus précisément, à notre Salon.



Une fois à l'intérieur, il était parfois bien difficile de se frayer un chemin vers les moniteurs.

Les jeux de rôle à l'honneur.

Contrairement au CES de Las Vegas ou de Chicago, au CSG, tout ici est mélangé, Megadrive, PC Engine, Super Famicom, Mega CD, etc. Nous allons donc, dans les pages qui suivent, essayer de rendre l'impression que nous avons eue, nous, sur place. Rien ne sera facile car la fascination du lieu, mêlée à l'ambiance diabolique du Japon, donne un cocktail pimpant qui nous a réjouis. Toutefois, nous tenons à vous signaler que les marchés japonais et européen sont complètement différents. Si, ici, nous préférons les jeux de plates-formes ou les jeux de tir, les tongs, eux, s'émerveillent pour les RPG (les Role Playing game) entièrement en japonais. D'un intérêt plus limité en ce qui nous concerne, nous avons cependant tenu à être aussi exhaustifs que possible. Beaucoup de ces titres ne verront probablement pas le jour en France, même



Après deux ou trois heures passées à jouer comme des folles, il faut bien zyeuter toutes les infos qu'on a récupérées. Au Japon, il n'y a pas que les mecs qui jouent.



en importation parallèle. Cependant fidèle à notre tradition et, comme nous l'avons toujours fait, nous continuons à communiquer toutes les infos, sur toutes les bécanes, et ce, partout à travers le monde.

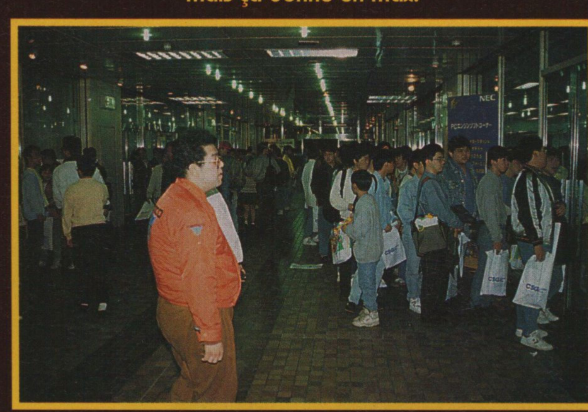


Au japon, on rencontre dans la rue des moniteurs géants. Cela n'a rien à voir avec les jeux vidéo, mais ça donne un max!

Une atmosphère très japonaise.

Avant de rentrer réellement dans le vif du sujet, nous aimerions, au préalable, décrire l'atmosphère qui se dégageait de ces deux Salons.

Ouvert au public, une foule gigantissime poireautait devant l'entrée, une heure avant l'ouverture. Le file d'attente était longue, mais disciplinés comme pas deux, les petits japonais ne resquillaient pas et chacun attendait son tour pour pénétrer dans la caverne d'Alibaba. Une fois à l'intérieur, les écrans succédaient aux écrans. Tous alignés en rangées, l'impression de richesse ludique était à son comble. Si les dimensions des stands étaient différentes en fonction du nombre de jeux, ils se présentaient tous de la même manière, et peu de place était laissée à l'originalité. Les Japonais n'ont jamais été très réputés dans ce domaine. Cependant, certains éditeurs égayaient leur stand avec des jeunes femmes en uniforme qui apportaient un peu de bonne humeur à cet ensemble sombre, mais où les nouveautés affluaient.



A l'extérieur du Salon, il y avait toujours autant de monde!



Capcom est présent également dans la rue. Ce panneau lumineux est en bonne place dans l'une des artères les plus réputées de la ville d'Osaka.

GORAI ICE

BPS / SUPER FAMICOM

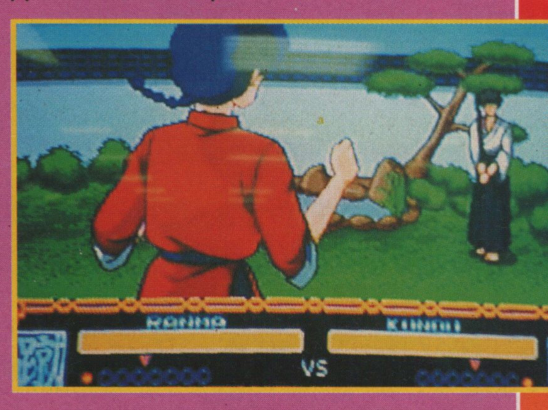
Vous trouvez que la Super Famicom ne dispose que de peu de jeux de réflexion? Gorai Ice est là pour vous combler, à condition toutefois que vous connaissiez les règles de ce jeu qui s'apparente à notre Othello. Que dire de plus, si ce n'est que ce titre sera disponible au Japon dans le courant du mois de juin. Pour la France, c'est une autre histoire (autrement dit, certainement jamais).



RANMA 1/2

MEGA CD

Non, non, ne vous enthousiasmez par trop vite, vous risqueriez de déchanter rapidement en apprenant que Ranma 1/2 n'est rien d'autre qu'un jeu de rôle sordide sur Mega CD. Ici, pas question de baston et de coups spéciaux, tout est graphique. Si l'aventure est apparemment très proche de celles contées dans le dessin animé du même genre, il sera probablement très difficile de voir, un jour, ce jeu se profiler en France. Mais pourquoi diantre ne pas avoir fait un jeu de baston!



DESERT SWORD

SETA / SUPER FAMICOM

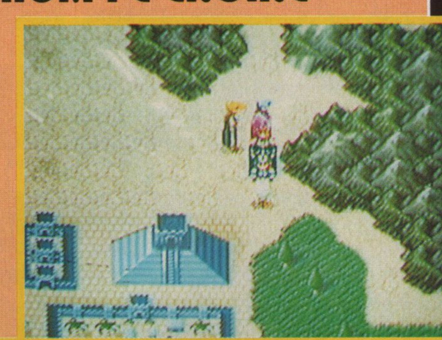


Seta, surtout connu pour ses deux courses de voitures que sont F1 Exhaust Heat I et II, prévoit, pour une sortie dans les mois à venir, un jeu d'action très largement inspiré par Desert Strike et la guerre du Golf en général. N'avez-vous pas remarqué une similitude entre Storm et Sword? Représenté en trois dimensions isométriques comme Desert Strike, le but du jeu est également assez similaire. Bombarder, canarder, dilapider, annéantir, tels seront vos premiers objectifs dans ce jeu qui s'annonce comme excellent.



ANGEL SONG II

TELENET JAPAN / SUPER CD ROM PC ENGINE



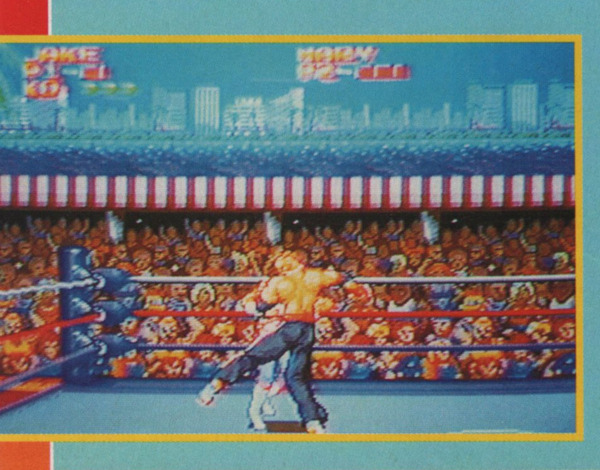
Lors de notre passage au CSG, nous aurons appris au moins une chose, la NEC est désormais une machine pratiquement consacrée aux RPG, uniquement. La preuve, Angel Song II est encore un de ces titres risquant de faire fureur là-bas, mais qui ne sera jamais importé en France.



ULTIMATE FIGHTER

CULTURE BRAIN / SUPER FAMICOM





Amis de la baston, le énième remix de SF II est de retour. Cette fois-ci, c'est sur un ring, un vrai ring avec des cordes et tout et tout, que vous allez devoir livrer bataille. Le nombre de coups disponible par combattant est assez impressionnant et les techniques de combat très diversifiées. A la fin de chaque combat, l'arbitre prendra la main du vainqueur et la lèvera comme dans un vrai match de boxe. Doté d'une animation apparemment très sympathique, Ultimate Fighter sera disponible au Japon dans le courant du mois de juillet.



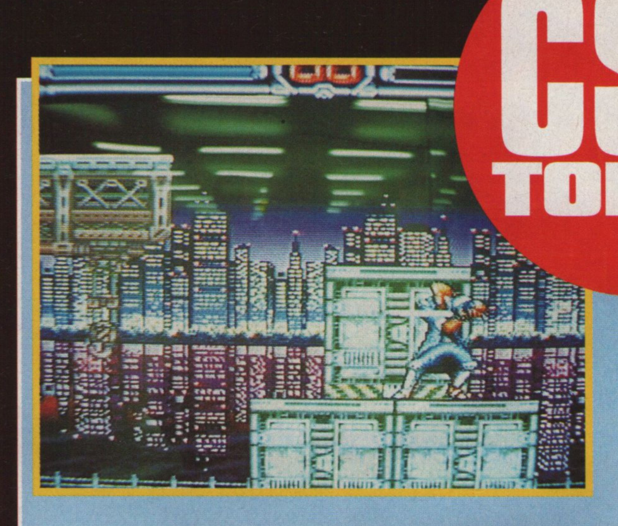
MEGA CD 2 Megadrive 2

SEGA



Eh oui, le Mega CD II et la Megadrive II vont bientôt débarquer au Japon; en fait, ces deux machines sont prévues pour une sortie nationale, le 23 avril. Sous un look complètement modifié, les bêtes resteront pourtant identiques quant à leurs capacités intrinsèques. Doté d'une carte-mère plus compacte et donc moins chère, Sega a décidé de mettre le paquet au Japon où la Megadrive ne se vend que très moyennement, largement moins que la Super Famicom et que la PC Engine, par exemple.





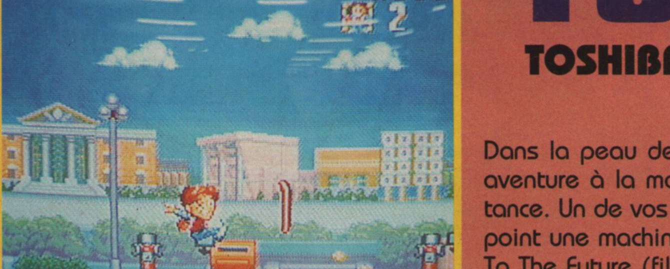
SWORD MANIAC

TOSHIBA EMI / SUPER FAMICOM

Sword Maniac est un jeu de baston et de plates-formes dans lequel vous dirigez un valeureux et preux chevalier, prêt à tout pour défendre sa mère patrie. Agrémenté d'un scrolling multidirectionel, Sword Maniac pousse l'action à son comble au cours d'une demi-douzaine de niveaux. Attention, ce jeu n'en étant encore qu'à un stade très peu avancé, Toshiba EMI nous avertit que les graphismes peuvent être complètement modifiés. Attendons donc d'en savoir et, surtout, d'en voir un peu plus pour mieux situer ce titre.

BACK TO THE FUTURE II

TOSHIBA EMI / SUPER FAMICOM



Dans la peau de Marty Mc Fly, vous voilà plongé dans une aventure à la mords-moi-le-noeud, où le temps a son importance. Un de vos copains, un savant fou mais génial, a mis au point une machine à voyager dans le temps. Ainsi, dans Back To The Future (film connu sous le nom de Retour Vers le Futur en France) vous traverserez les époques, pour rétablir des situations bien souvent catastrophiques. Grâce à votre inséparable skate-board, vous accomplirez exploit après exploit pour parvenir à vos fins et, surtout, pour récupérer votre petite amie restée à vos attendre en 1985. Bonjour l'angoisse. Un jeu de plates-formes qui s'annonce sous les meilleurs auspices.







F1 GRAND PRIX II

NICHIBUTSU / SUPER FAMICOM

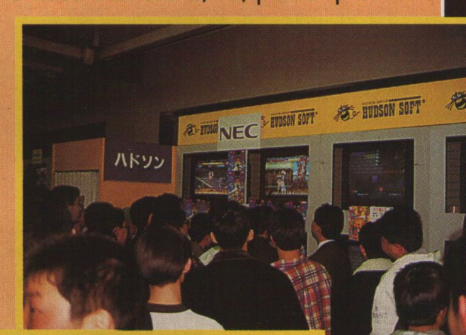
Ce n'est une surprise pour personne, les Tongs sont fous de Formule Un. Bien qu'aucun de leurs pilotes ne soit réellement très réputé, ils suivent tous les Grands Prix et de près. Ceci dit, il n'est pas étonnant de voir autant de simulations de F1 sur Super Famicom. Par rapport à ces concurrents, F1 Grand Prix II qu'il ne faut pas confondre avec F1 Grand Prix Part II, se déroule en trois dimensions. Malheureusement, d'après ce qu'on a pu en voir, les animations ne sont pas très fluides et le jeu reste un peu lent. L'incorporation d'un Custom chip, genre Super FX aurait été la bienvenue. F1 GP II est prévu pour une sortie courant juin/juillet.



STREET FIGHTER II'

PC ENGINE / HUDSON

Sur le Stand Hudson, on pouvait admirer la superbe version de Street Fighter II' sur PC Engine. Record absolu en matière de capacité mémoire de la cartouche (20 mégas) si l'on excepte les jeux Neo-Geo, nous ne nous étendrons, ici, pas trop sur le sujet, ce jeu étant également présenté en preview dans ce numéro de Pad. Sachez seulement que Street Fighter II' était très certainement la plus grande attraction du Salon et que pour y jouer, il fallait faire la queue une heure!





1552

PC ENGINE

Malheureusement pas suffisamment calé sur l'histoire du Japon pour vous entretenir de ce qui s'est passé en 1552, je ne vous parlerai donc que de cette simulation guerrière qui se déroule dans les temps reculés du Japon antique, où les samouraïs de chaque province se livraient une guerre sans pitié. Dans 1552, vous contrôlez l'un de ces samouraïs, le but étant, bien sûr, d'accroître votre territoire. Malheureusement, et comme vous en avez certainement pris désormais l'habitude, ce jeu n'est uniquement désservi que par des Kanjis (les gros caractères hiéroglyphiques que personne, hormis les tongs, ne peut comprendre) et donc restera injouable pour la très grande majorité d'entre nous.

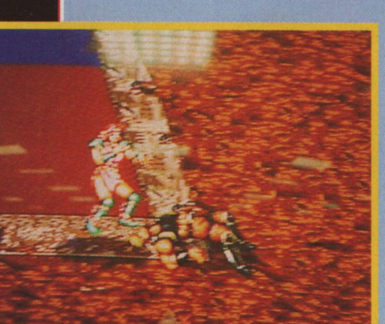




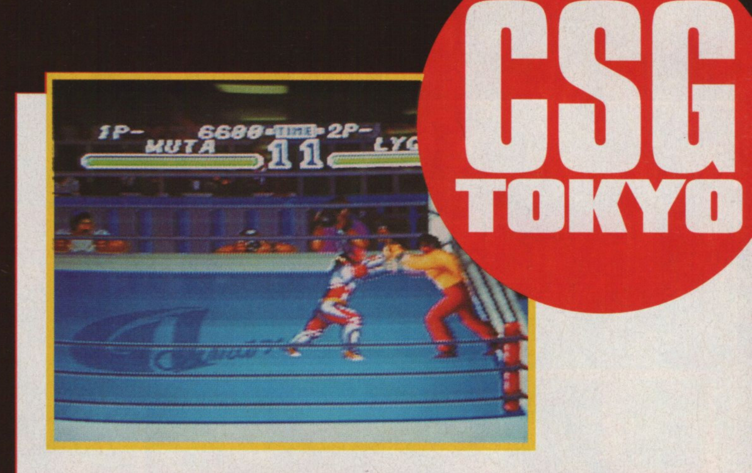


DEATH BRADE

SUPER FAMICOM / I'MAX



Dans Death Brade, vous incarnez un bel héros des temps modernes, prêt à tout pour détruire les monstres de l'enfer qui pointent à l'horizon, dans des duels sanglants qui se déroulent dans une sorte de ring; il faudra donc prouver votre force. Contenue sur une cartouche de 12 mégas, cette réalisation comporte un menu qui vous permettra de choisir votre lutteur parmi les cinq disponibles et de participer à des tournois contre un adversaire dirigé soit par la console, soit par l'un de vos amis. Six stages vous conduiront sur six planètes où la terreur devra être la plus forte.



FANTASTIC STORY

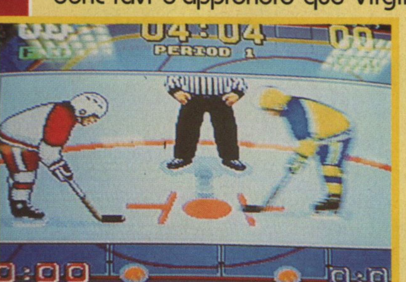
VARIE / SUPER FAMICOM

Ah, enfin, un peu de baston, ça fait du bien par où ça passe. Fantastic Story est une sorte de simulation de cach sans vraiment en être une. Deux combattants se font face sur un ring et des dizaines de coups sont à la disposition des joueurs pour foutre une tôle à l'adversaire. Grâce à des techniques de close combats, ce jeu semble relativement riche; reste à voir si la maniabilité suivra, ce qui est toujours un élément assez délicat dans ce genre de réalisation.

SUPER SLAPSHOT

VIRGIN / SUPER FAMICOM

On connaissait NHLPA Hockey, on connait également le hockey de Jaleco puisqu'il est testé dans ce numéro; on sera donc ravi d'apprendre que Virgin va très bientôt, au Japon du moins, commercialiser lui aussi une simulation de Hokey sur glace. Contrairement aux deux réalisations précédentes, ce titre se déroule suivant un scrolling horizontal. Deux joueurs pourront s'affronter en contrôlant l'équipe de leur choix. Le nombre d'options de Super Slapshot est assez impressionant, et les nombreux zooms sur l'action pendant le déroulement d'un matche, lui permettront très certainement de hisser sa tête bien haut.



TIME DOMINATOR

VIC TOKAI / MEGA CD





Les jeux qui tournent sur Mega CD n'étaient pas très nombreux au CSG, ils pouvaient se compter sur les doigts de la main. Sylpheed mis de côté, Time Dominator était sans aucun doute le meilleur de la série. A mi-chemin entre Sonic et Bubsy, le concept de ce jeu n'est peut-être pas d'une originalité folle mais mérite, au moins, d'être beau. Simple jeu de plates-formes, Time Detonator est pourtant bourré de bonnes idées qui arrachent merveilleusement, une fois que l'on s'empare du joypad. Dynamique et sympathique à la fois, Vic Tokai a réalisé, avec Time Detornator, un jeu agréable qui donnera certainement envie à chacun d'y jouer.

CYBORG 009

MEGA CD



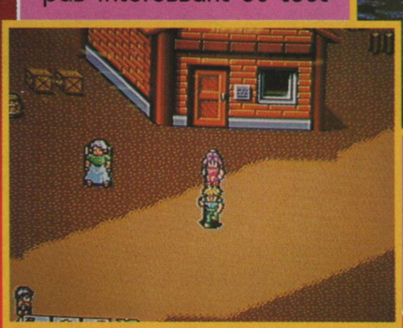


Programmé sur le CD Rom de la Megadrive, Cyborg 009 est un jeu d'action qui se déroule suivant un scrolling horizontal. A la tête d'une armada de redoutables robots, vous êtes parti pour anéantir des crétins de la pire espèce, prêts à tout pour vous mettre sur la paille. Heureusment, grâce à vos super pouvoirs, vous ne l'entendez pas de cette oreille bionique, bien entendu. Doté d'un scrolling ultra rapide, il faudra en voir un peu plus pour se forger une idée sur le contenu exact de ce titre.

AMUSING DREAM

TAKARA / SUPER FAMICOM

Pas de problème, Amusing Dream est bel et bien un RPG comme on peut les détester ! Entièrement en japonais, il propose cependant une belle fresque qu'il est difficile de conter ici. Peu ou pas intéressant du tout

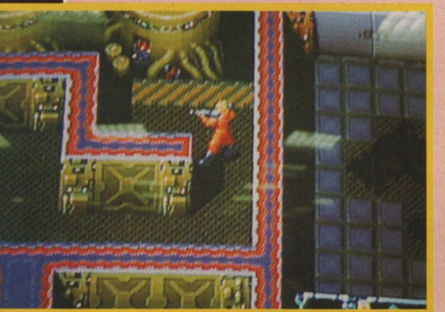


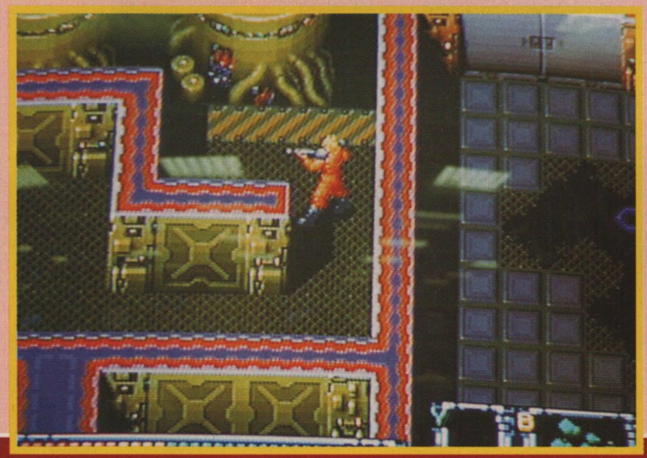
pour nous français, nous avons pris le pari de tout vous montrer, nous respectons nos engagements.

IKARI NO YOSAI

JALECO

Malheureusement, Japon oblige, personne n'a pu nous révéler le titre en Anglais de cette nouvelle production de Jaleco à qui l'on doit, entre autres, USA Ice Hockey testé dans ce numéro. Programmé sur une cartouche de 8 mégas dans Ikari No ta mémé en ski, on pourra arpenter près de quinze niveaux, en pourchassant les androïds machiavéliques lancés à notre poursuite. A votre disposition, cinq armes différentes pourront vous venir en aide. Se déroulant à la manière d'un Commando futuriste, chaque niveau d'Ikari etc. sera conclu par un ennemi de fin qui, bien sûr, vous prendra la tête comme à l'habitude. Doté d'une bonne dose d'action, ce titre de Jaleco nous est apparu comme plutôt sympa, mais il faudra voir. Sa sortie est annoncée dans le courant du mois de Septembre.





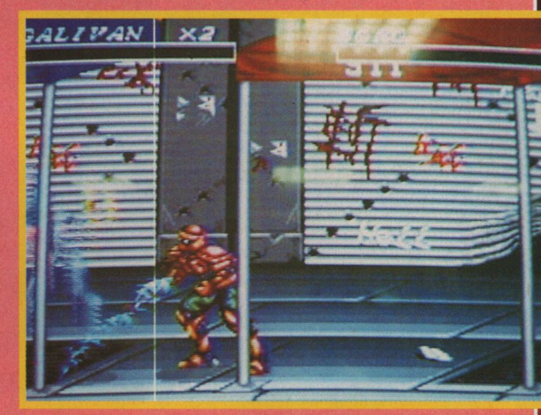


GALIVAN

NICHIBUTSU / SUPER FAMICOM

Dans la série, je suis un abruti de métal et je frappe comme une bête sur tout ce qui se présente, Galivan ne s'annonce plutôt pas trop mal. Dans la peau d'une bête métallique, vous avancez, suivant un scrolling horizontal, dans une demi-douzaine de décors qui vous conduiront, tout à tour, dans les rues d'une ville futuriste, dans des complexes industriels très avancés ou des cavernes sombres où il ne fait pas bon se rendre lorsqu'on est chétif et peureux comme un nain.

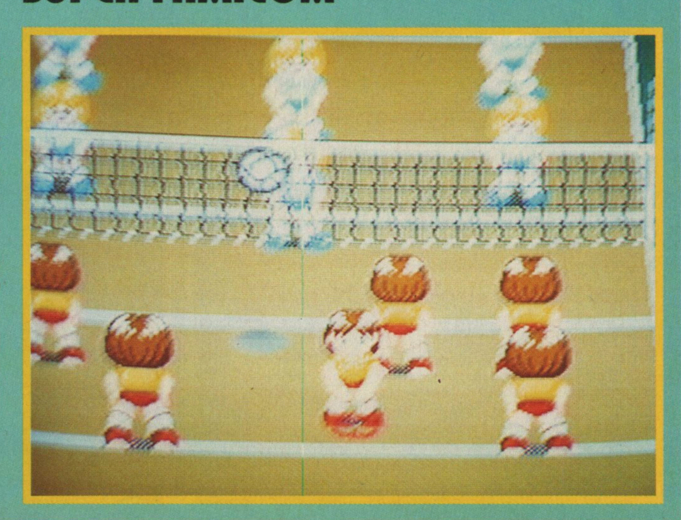
Annoncé pour juillet (comme beaucoup des jeux présents au Salon), Galivan devrait recevoir un accueil favorable de la part des petits Japonais.



HOT VOLLEY

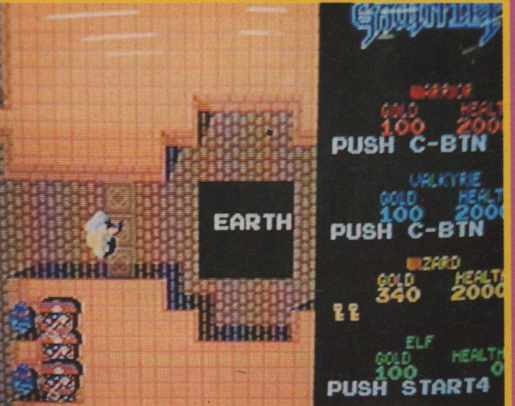
SUPER FAMICOM

Dans le genre: je suis tout petit, mais j'ai, moi aussi, envie de faire comme les grands et j'essaye de simuler une partie de Volley-Ball, nous avons l'honneur de présenter Hot Volley. Avec des personnages dans la pure tradition des dessins animés, on aurait très bien pu appeler Hot Volley, SD Volley que cela n'aurait dérangé personne tant ce jeu semble destiné aux plus jeunes. Complètement à l'opposé de Super Volley Ball II et de Volley Ball Twin, qui se démarquaient par leur réalisme, j'ai de grands doutes quant à l'intérêt de cette pseudo simulation. Qui vivra verra!



GAUNTLET

TENGEN / MEGADRIVE



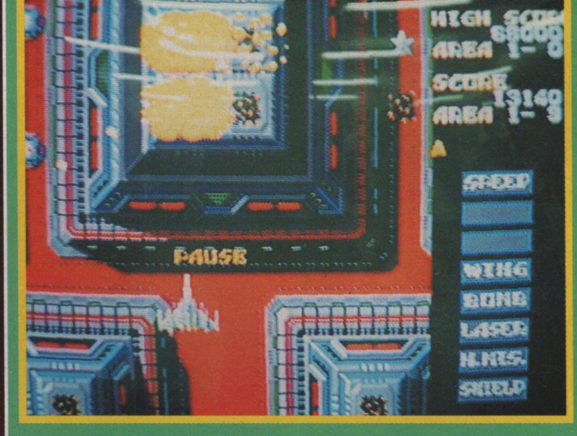
Connu par les possesseurs d'ordinateurs ludiques et par les fans de salles de jeux, Gauntlet est, à l'origine, un jeu de tir qui se déroule dans des dizaines et des dizaines de labyrinthes où votre personnage (il y en a quatre différents) doit lutter d'arrache-pied pour se sortir du mauvais pas dans lequel il se trouve. Armé soit d'épées, ou de haches, en fonction du personnage sélectionné, le but sera, bien sûr, de sortir vivant de cet enfer. Pour vous aider, des coffres que l'on peut ouvrir renferment des munitions ou de la nourriture pour augmenter votre jauge d'énergie. Action garantie.



SLAPFLIGHT

TENGEN / MEGADRIVE





Jeu de tir par exellence, Slapflight se déroule suivant un scrolling vertical tout à fait classique. Bien que nous n'ayons vu qu'un poil de soupçon de jeu, on sait déjà à quoi s'en tenir avec cette réalisation qui, apparemment, est clean mais avec laquelle il ne faudra pas s'attendre à des merveilles en matière d'effet spéciaux. Graphiquement pas géniallissime, Slapfight ne devrait pas rester dans les mémoires à moins que d'ici le mois de juillet, tout soit modifié, mais j'ai des doutes à ce sujet.

SNOW BROS

TENGEN / MEGADRIVE

Dans Snow Bros, vous êtes dans la peau d'un drôle de petit personnage, tout mignon et tout rigolo. Dans la lignée des Bubble Bobble, Rainbow Island et autre Parasol Star, Snow Bros est un jeu de plates-formes dynamique à souhait, qui vous entraînera sur plus de cent niveaux dans de folles aventures. L'option la plus intéressante de ce jeu est, sans aucun doute, la possibilité de jouer à deux simultanément. Peut-être pas au top de ce que la Megadrive est capable de faire, durant le peu de temps passé dessus, on s'est vraiment éclaté comme des bêtes.





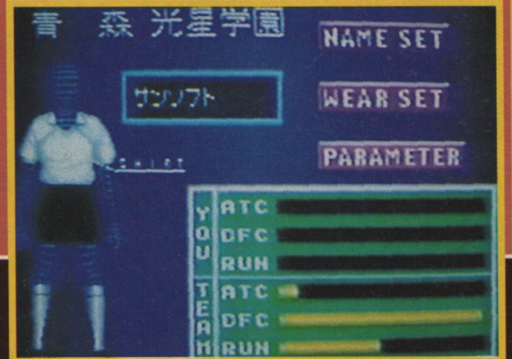


SUPER FORMATION SOCCER II

HUMAN / SUPER FAMICOM

Comme vous êtes loin d'être des ignards en matière de jeux vidéo, ce titre ne doit pas vous être inconnu. Tout à fait dans le style de ce que l'on connaît déjà de Super Formation Soccer, ce second volet permettra cependant à quatre joueurs de s'affronter dans des championnats débordant d'enthousiasme. A quatre, cette simulation semble complètement s'envoler. On n'y a pas joué très longtemps c'est vrai, mais le peu de minutes de jeu passées, on s'est réellement fendu la poire. Tout à fait dans l'esprit du premier, la notion de perspective a été maintenue, SFS II devrait recevoir un bon accueil des fans de foot et des autres. Sortie annoncée au Japon: juillet.







SILVER SAGA 2

SETA / SUPER FAMICOM

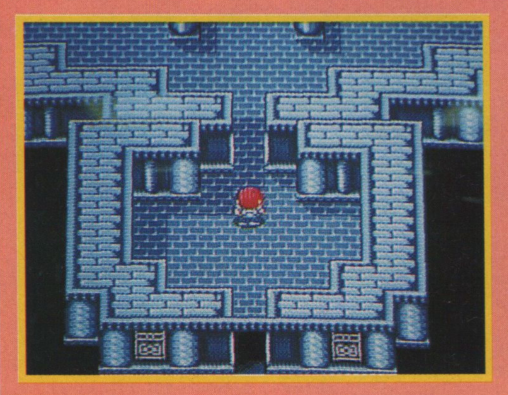




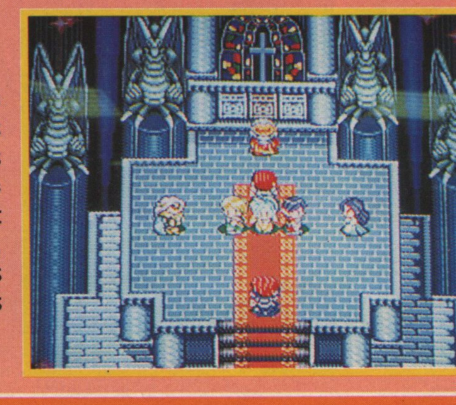
Il semble que les activités de Seta se diversifient un peu, puisqu'après Desert Sword, c'est un RPG auquel nous avons à faire. Dans la tradition, désormais très japonaise des jeux prises de crâne dans lesquels on ne comprend presque rien, Silver Saga 2 tient parfaitement sa place. Cependant, vu de loin, ce titre semble sortir un petit peu du lot et de l'ensemble des jeux de la sorte que l'on a pu apercevoir lors de CSG. Graphiquement très mignonnes, l'intrigue ainsi que l'aventure proposée, nous semblent plus qu'agréables. Mais, bon je vous le répète, Silver Saga II reste bien en pur nippon. Il faudra donc s'accrocher.

ESTOPOLIS LEGEND

TAITO / SUPER FAMICOM



On vous avait prévenu, le nombre de jeu de rôle sur Super Famicom est impressionnant. Estopolis Legend, de Taito, était peut-être l'un des meilleurs que l'on ai vus, bien qu'il soit difficile d'avoir un avis sur un RPG aperçu seulement quelques instants. Graphiquement excellent, vous vous aventurez dans une zone de grands dangers où vous aurez maille à partir avec les forces du mal. Bonjour l'ambiance...



SUPER FAMILY TENNIS

SUPER FAMICOM / NAMCOT

Tout comme l'excellent Jimmy Connors, Super Family Tennis permettra à quatre joueur de participer à des parties endiablées où les service-volée pourront s'enchaîner comme dans les plus grand tournois du monde. Dès le départ, un menu vous permet d'ailleurs de sélectionner le style du match auquel vous allez participer. A cet égard, un mode exhibition et tournoi sera disponible. Graphiquement dans la tradition des silmulations de Tennis que l'on connait sur PC Engine, cette réalisation promet de nombreuses heures de jeu.

PACHINKO STORY

KSS / SUPER FAMICOM

Le pachinko est un jeu qui fait fureur au Japon. A tous les coins de rues, on peut rencontrer de grandes salles où des sortes de petits jackpots comportant des boules de métal qui volent dans tous les sens, permettent de gagner des lots. Fascinant pour les Tongs, ce jeu n'est pas d'un énorme intérêt pour nous, Européens. Comme ce jeu était présenté lors du CSG, nous vous en causons, mais cela m'étonnerait fort qu'il parvienne à traverser nos frontières.





R-TYPE III

IREM / SUPER FAMICOM



Suite du ô combien célèbre R-Type, R-type III est programmé sur 8 mégas. Avec trois types de petits satellites, neuf stages, des dizaines de nouvelles armes, on sera tous prêts à accueillir ce Shoot'Em Up à scrolling vertical lors de sa sortie. Alors que de légers problèmes de ralentissement se faisaient sentir lors de la version précédente, R-Type III ne devrait plus souffrir d'aucun trouble de cette nature tant le soft semble nickel. Grâce à une difficulté parfaitement dosée, R-Type III devrait être un Shoot'Em Up parfait.





LE JUSTICIER DE LA NUIT !

Sur cette carte de la ville, vous allez choisir l'un des trois points chauds à "explorer" et ce, dès le début du jeu. Ils ont chacun leur propre difficulté.

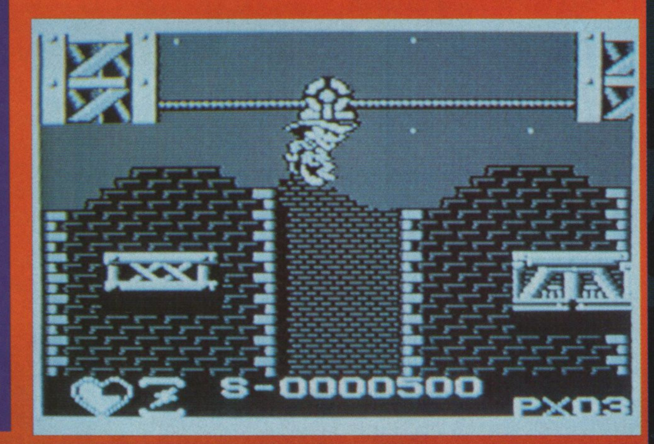


Mais que se passe-t-il donc à Duckville? Une vague de crimes sans précédent est en train de se produire actuellement, et personne ne fait rien. La police est impuissante face à cette force et ne peut que constater les dégâts: pillages, cambriolages, braquages de banques, tout y passe! On soupçonne une puissante organisation, la F.O.W.L. d'être à l'origine de tout ça. Elle commanditerait ses exactions depuis la proche Banlieue, bien terrée dans son repaire de taupes. Pour tenter d'arrêter ces bandits, les autorités ont décidé de lancer, via la télévision, un appel désespéré à son protecteur de toujours: Darkwing! Ce dernier devra non seulement arrêter les hors-la-loi, mais également récupérer tous les diamants et autres lingots d'or qu'ils ont caché dans leur territoire. Au départ, vous aurez le choix entre trois parcours, qui sont les égoûts, le pont de la ville et la ville elle-même. Ensuite, ça se corse sensiblement!

DARKWING DUCK

superstar joypad

Après Ducktales et les fameuses aventures de l'Oncle Picsou, on revient voir la famille des canards redresseurs de torts! Avec Darkwing, on tient un personnage un peu plus emblématique quand même! D'ailleurs, ce titre est une réussite sur toute la ligne, encore mieux que le premier cité. La preuve en est que je n'ai relevé quasiment aucun défaut. C'est vraiment l'exemple parfait du jeu de plates-formes et d'action avec lequel on jouerait des heures. Les décors sont très variés, de même que les musiques, sans oublier que les passages (souvent délicats à négocier) sont très originaux. Si vous cherchez un petit peu, vous découvrirez même des stages-bonus planqués un peu partout dans le programme. Certainement un des futurs hits de la Game Boy! TRAZOM



le stage bonus que vous aurez peut-être découvert en tirant un coup de pistolet en un endroit précis. Il s'agit, pour vous, de "flinguer" les containers et de récupérer des items. Le temps est limité!



Darkwing adore s'agripper aux plates-formes, quelles qu'elles soient. Déjà tout petit, il grimpait sur son propre crâne pour se cacher!



Sur le filin, tel Robin des Bois, vous laissez cette poulie accomplir le destin...

DARKWING DUCK

EDITEUR · CAPCOM
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · INFINIS



- De très beaux graphismes.
- Des musiques sens
- Un Darkwing est super bien animé.
- La très bonne maniabilité.
- Beaucoup d'ennemis.
- De l'ingéniosité dans les pièg



- La difficulté!
- Un peu trop sombr parfois.

GRAPHISMES 17
Tous les décors ainsi que les sprites sont faits avec finesse et précision. Sublime!

ANIMATION 16
Le personnage se déplace très facilement, ainsi que le scrolling, très fluide.

SON/BRUITAGE 17
Les bruitages sont déjà très réussis mais les musiques sont plus que belles!

MANIABILITÉ 17
Aucun problème de ce côté-là: Darkwing vous suit à la virgule près!



CORE GRAFX

CONSOLE

PC Engine GT + 1jeu	1490

JEUX CD NEC

CD Davis Cup Tennis	449
CD Hawk F 123	299
CD Human Sport Fest	299
CD Kunio Soccer	299
CD Loom	449
CD Rising Sun	399
CD Zero Wing	399

JEUX CARTES NEC

Explorer Mr Don	299
Gradius	299
Salamander	299
Toilet Kid	299
World Circuit	299

36 15 SHOOT AGAIN
Toutes les nouveautés.

GAME GEAR

Nouveautés

Incredible Crash Dummies	299
WWF Wrestlemania Steel	299

CARTOUCHES GG

Adventure Of Gerubi	249
Buster ball	249
Columns	199
Crystal Warriors	279
Devilish	249
Dragon Crystal	279
Fantastic Navigation	229
Fray	249
Heavy Weight Champ	249
Leader Bord	279
Lemmings	279
Monaco GP 2	249
Ninja Gaiden	279
Put And Putter	249
Ruy Kuy	249
Shinobi 2	279
Sonic	249
Tales spin	249

GAME GEAR

Seul + "Columns"	995
Avec "Sonic" + l'alimentation secteur	1 295
Loupe Game Gear	99
Accumulateur	349
Alimentation	199

ARCADES

NOUVEAU !!!

Découvrez sur votre téléviseur la perfection des jeux d'arcades avec

L'ARCADE SYSTEME

(Uniquement sur commande)

Seul	1 990 f
Avec 2 manettes	2490 f
Avec 1 jeu et 2 manettes	2990 f

Jeux uniquement sur commande

MEGADRIVE ET MEGA CD

ATTENTION : Tous les jeux en format japonais (Que se soit sur Megadrive ou Nintendo) nécessitent l'utilisation d'un adaptateur, consultez-nous !!

QUAND CERTAINS CLIENTS ACHÈTENT DES JEUX D'OCCASIONS MEGADRIVE ENTRE 150 ET 300 F, LES NOTRES ACHÈTENT DES JEUX NEUFS À PARTIR DE 99 F.

Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.
Air Diver	-	99	DJ Boy	-	99	Jewel Master	-	99	Ring Side Angel	-	99
Air Wolf	-	99	Dodge Ball	-	99	John Madden	149	-	Road Blaster	-	99
Alex Kidd	-	99	Double Dragon 2	-	99	Joe Montana	-	99	Same Same Same	-	99
Alien Storm	-	99	Dynamite duke	-	99	Joe Montana 2	-	149	Shadow Of Beast 2	189	-
Alisia dragon	-	129	El Viento	-	189	Jordan VS Bird	149	-	Shadow Dancer	-	129
Arrow Flash	-	99	Elemental Master	-	149	Kid Chameleon	-	149	Shikinjyo	-	99
Art Alive	-	99	E-Swat	-	99	Klax	-	99	Sokoban	-	99
Alsault Suit	-	99	F1 Circus	-	129	Kujaku 2 (Mystic Defender)		129	Sonic 2	-	149
Atomic Robo Kidd	-	99	F1 Grand Prix	-	129	Kyoko Tiger	-	99	Spiderman	-	99
Axis	-	99	F1 Hero	-	99	Last Battle	-	99	St Sword	-	99
Badoman	-	99	Fantasia	-	99	Magical Boy	-	99	Steel Empire	-	99
Bahan Senki	-	99	Fantasy Zone	-	129	Marvel Land(Talmist Adv.)		149	Stormlord	-	99
Baseball	-	99	Fatman	-	149	Master Of Weapon	-	99	Super League 91	-	99
Battle Mania	-	99	Fighting Master	-	189	Mega Track	-	99	Super Volleyball	-	149
Beast Warriors	-	99	Fire Mustang	-	129	Mercs	-	99	Toe Jam & Earl	-	99
Bonanza Broth.	-	99	G-Loc	-	99	Mickey Mouse	-	149	Truxton	-	99
Burning Force	-	99	Gaiares	-	99	Monster Lair	-	99	Turbo Out run	-	189
Cadash	-	129	Gain Ground	-	99	Moonwalker	-	99	Twinkle Tail	-	99
Columns	-	129	Granada	-	99	Mushya Aleste	-	189	Undeadline	-	99
Crack Down	-	99	Gendrg	-	99	Olympic gold	-	129	Valis	-	99
Crying	-	99	Ghostbusters	-	99	Osmatujin	-	99	Valis 3	-	99
Dahna	-	99	Gomola	-	99	Out Run	-	129	Vapor Trail	-	129
Daisebryako	-	99	Hard drivin	149	-	Phelios	-	99	Verytex	-	99
Darius 2	-	149	Heavy Unit	-	99	Pit Fighter	-	189	Wadona Forest	-	99
Dark castle	-	129	Hell Fire	-	99	Power Baseball	-	99	Wani Wani World	-	99
Darwin	-	99	Hi-School Soccer	-	129	Power Monger	189	-	Wrestleball	-	99
Dick Tracy	-	99	Hurrican	-	99	Quackshot	-	129	Zany Golf	-	99
Dino Land	-	129	Insector X	-	99	Raiden Trad	-	99	Zero Wing	-	99



Bientôt disponible l'adaptateur

Pro CDX

vous permettant de faire fonctionner un CD américain sur un Mega CD ou un CD japonais sur un SEGA CD, renseignez vous au (1)40.38.02.38

Adaptateur Pro CDX seul	549
Pro CDX + Sol Feace	599
Pro CDX + Heavy Nova	599
Pro CDX + Ernest Eavans	599

NOUVEAU ET DEMENTIEL DECOUVREZ SUR VOTRE *MEGA CD* TOUS LES JEUX CD AMERICAINS

JEUX SEGA CD

Joe Montana III	499
Dracula	499
Shewer Shaw	499
Night Trap	499
Batman Returns	499
Monkey Island	499
Terminator	499
Chuk Rock	499
Hook	499
Make My Video :	
- INXS	499
- Kriss Kross	499

JEUX MEGA CD

After Burner 3	499
Aleste	499
Annette Again	499
Earnest Evans	399
Final Fight	525
Heavy Nova	399
Jaguar XG 220	499
Ninja Warriors	499
Rise Of The Dragon	499
Road Braster FX	499
Sol Feace	399
Super League CD	499
Thunder Storm FX	499
Worlf Child	499
Wonder Dog	499
Shinobi 3	449
Blaster Master 2	399
Warspeed	490
Summer Challenge	449
Out Of This World	449
Waynes World	449
Keeper Of The Gates	449
SPLATTERHOUSE 3	449
Out Run 2019	399

A Venir :

Odysey	499
Devastator Organ	499

CONSOLES MD

- Seul	790
- Avec 1 jeu	890
- Avec 2 jeux	990
- Avec 3 jeux	1 290

MEGA CD

- Seul	1 990
- Avec 1 jeu	2 490

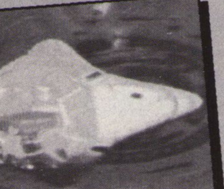
NOUVEAUTES MD

King Of Monsters	449
Pro Stricker '93	449
Amazing Tennis	449
Aerobiz	490
Cool Spot	490
Shinning Force	490
FLASH BACK	490

ACCESOIRES

Manette Pro 2	99
Péritel japonaise	199
Péritel française	199
Game Convector pour jeux Master System	159
Adaptateur de jeux japonais	99

MARTY



Console Marty	6990

Ne fonctionne que sur les téléviseurs ayant la norme NTSC par prise Cinch.

4D International Tennis	690
After Burner	490
Air Warrior	690
Club D.O.	490
Cyber City	490
D.P.S	490
Death Brade	790
Eaternam	690
Marble Madness	390
MICROCOSM	790
Prince Of Persia	790
Rayxamber	490
Rejection	590
Rocket Ranger	490
Splatterhouse	490
Toshin Toshi	490

NEO GEO

2020 Baseball
Alpha Mission 2
Andro Lunos
Art Of Fighting
Baseball Star
Baseball Star 2
Blue's Journey
Burning fight
Crossed Swords
Cyber Lip
Eight Man
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Football Frenzy
Ghost Pilot
Puzzled

NEO GEO 1990 FRS

Pensez à louer vos jeux Neo Geo pour 30 ou 40 frs par jour.

NEO GEO + JEU 2490 F

King Of Monste
King Of Monster
Last Ressort
League Bowling
Magician Lord
Mutation Natio
Nam 75
Ninja Combat
Riding Hero
Robo Army
Sengoku
Sengoku 2
Side Kick
Super Spy
Thrash Rally
Top Player Gol



145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tél (1)40.38.02.38 et (1)40.34.36.26
ET BIENTOT :
49 rue Lecourbe, 75015 Paris
Tél : (1) en cours.

AMSTRAD

Vous possédez un moniteur couleur Amstrad, connectez-y une console de votre choix avec l'Adaptateur "A-128" ou "A-128+".

Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises ou américaines que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.......................... 249 f

Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.................. 249 f

Paire d'enceintes pour adaptateur **"A-128"** (2X2,5 Watts)......... 299 f

Kit complet "A-128 plus paire d'enceintes.......................... 499 f

ECHANGES

Entrez dans le plus grand club d'échanges de cartouches de France !

AUCUNE COTISATION
PLUS DE 1000 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT
UNE V.P.C RAPIDE ET SIMPLE
DES JEUX D'EXCELLENTE QUALITE EN BON ETAT

Venez faire des échanges en magasin (ou par la poste). Aucune cotisation n'est demandée. Echangez **1 jeu contre 1** autre pour une modique somme ou donnez **2 jeux contre 1** SANS PAYEZ !

LES TARIFS

1 JEU CONTRE 1

Super Nintendo, Super Famicom	100 f
Mégadrive et Mega CD	80 f
Nec Core Grafx et CD	60 f
Game Gear	50 f
Nintendo NES	50 f
Master System	50 f
Gameboy	30 f
Neo-Geo	Tél

(Frais de port 35 frs)

2 JEUX CONTRE 1
GRATUIT!!!
(Pas de frais de port)

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci dessous à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre, 75019 Paris.

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme qui correspond à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie du port retour gratuit.

Je donne : ....
....
....
....

Je désire en 1er : ....

LISTE DE 1 A 10 OBLIGATOIRE

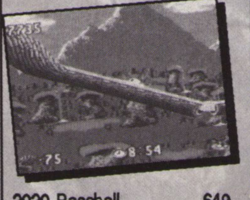
....
En 10ème : ....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boite ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

GAMEBOY

Battle Toads	169 f
Boulder Dash	169 f
Dragon's Lair	169 f
F1 Race	169 f
Ghostbuster 2	169 f
Hyper Load Runner	169 f
Looney Tunes	249 f
Pacman	169 f
Pop Up	169 f
Roger Rabbit	249 f
Tiny Toon Adventures	249 f
Tom Et Jerry	249 f
Track And Field	249 f
WWF Wrestlemania	169 f

SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO



2020 Baseball	649
Acrobat Mission	399
Adventure Island	549
Aerobiz	549
Amazing Tennis	549
UN Squadron	499
Axelay	549
Batman Returns	549
Battle GP	499
Bikuri Man	499
Bill Lamber's	499
Bio Metal	549
Blackbass	499
Blues Brothers	549
Cacoma Knight	449
Chester Cheath	399
Combatribes	590
Dead Dance	590
D-Force	499
Dino City	499
Dirty Challenger	399
Doraemon	499
F1 Hero	575
F1 Exhaust Heat 2	590
Flying Hero	549
Gachapon World	499
Ghouls'n Ghosts	549
Gods	499
GPX Cyber Formula	499
Gunforce	499
Home Alone	499
Home Alone 2	499
Inter. Tennis Tour	549
Jimmy Connors	449
Joe And Mac 2	549
Kick Off	549
King Of Rally	599
King Of Monsters	549
Kitaro's Adventure	549
Lemmings	499
Linear Ball	499
Mistery Circle	499
NBA Tecmo Basket	599
NCAA Basketball	549
Neu Gear	590
Out Of This World	549
Pang	549
Parodius	549
Pop'n Twinbee	590
Power Athlete	590
Prince of Persia	499
Psycho Dream	499
Double Dragon	549
Road Runner	549
Robocop III	499
Rocketeer	499
Romance Of The Three Kingdom 2	499
RPM Racing	499
S.W.I.V	499
Shin Megami Tensai	599
Sim Earth	590
Sonic Blastman	590
Star Fox	649
Street Fighter 2	649
Strike Eagle	590
Strike Gunner	499
Sumo Spirit	499
Syberion	499
Tetris 2	649
Test Drive 2	549
Thunder Spirit	499
Ultra Man 2	499
Ushio & Torra	499
Valis	549
Waga Land 2	499
Wing Commander	649
Wizardry 5	590
World Boxing	499
Xardrion	499
Zelda 3	449

CONSOLES

SUPER NES US.

Sans jeu	1 090
Avec 1 jeu US + adaptateur universel	1 490

SUPER FAMICOM

Sans jeu (2 Manettes)	1 690
Avec 1 jeu SFC + adaptateur universel (2 manettes)	1 990

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499
Adaptateur Universel	
Seul	**189**
Avec 1 jeu	**99**
Avec 2 jeux	**Offert**
Pérritel SFC	399
Capcom Stick Fighter	699
Hyper Beam	490
Joypad d'origine	199
Multitap pour 5 joueurs	399
Rallonge de manette	149
Super Scope + 6 jeux	599

NOUVEAUTES

Lost Viking	549
Vegas Stakes	549
American Gladatiors	549
Carmen Sab Diego	549
Dungeon Master US	590
Mechwarriors US	590
Tazmania	590
Wolfchild	549
Shadow Run	590
Bugsy	590
Super High Impact	549
Cybernator	590
Claymates	549
Bram Stocker Dracula	590
Alien 3	590
MVP football	549
First Samourai	590
Wrestlemania 2	549
Mario Is Missing	549
Utopia	590

Mega CD, Sega CD, Megadrive, Game Gear, Gameboy, Super Famicom, Super Nintendo, Marty, Neo Geo, Core Grafx sont des produits déposés par leur marque respective. Sega, Nintendo, SNK, Nec, Amstrad, Futsiju et Shoot Again sont des marques déposées. Photos non contractuelles. offre dans la limite des stocks disponibles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis.

BON DE COMMANDE A DECOUPER, PUIS A RETOURNER REMPLI A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.

Pour toute commande de console, veuillez rajoutez 30 frs de port (IMPERATIF)

NOM : .... **PRENOM :** ....

ADRESSE : ....
....

VILLE : .... **CODE POSTAL :** ....

TELEPHONE : .... **DATE :** ....

Je joins à ma commande : ❑ Un chèque **(Envoi prioritaire)**, ❑ Un C.C.P ❑ Un mandat lettre, ❑ Je paie au facteur, **à la livraison** et rajoute 35 f -->

JE DESIRE VOUS COMMANDER LE MATERIEL SUIVANT.

Qté	Désignation	Prix
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
	Participation aux frais de port et d'emballage	+35 f
	Pour le paiement au facteur, rajouter 35 f ->	....
	MONTANT TOTAL ->	....

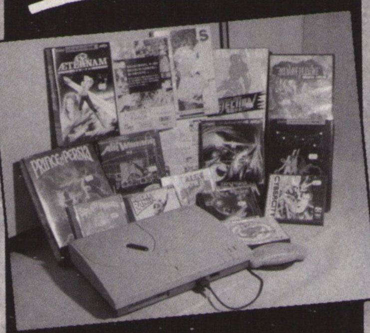
Je posséde : ❑ Une Megadrive française ❑ avec adaptateur de jeu japonais, ❑ sans adaptateur, ❑ Une Game Gear, ❑ Un gameboy ❑ Une Néo Geo, ❑ une Nec, ❑ Une Super Famicom, ❑ Une Super NES U.S., ❑ Une Super Nintendo, ❑ avec un adaptateur de jeu japonais ou U.S., ❑ sans adaptateur de jeu, ❑ Autre...

OUVERTURE D'UN NOUVEAU Shoot Again

49 RUE LECOURBE 75015 PARIS

POUR L'OCCASION DE NOTRE OUVERTURE, VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE ET EN EXCLUSIVITE LA PREMIERE CONSOLE

32 BIT



Console basée à partir du FM TOWNS

LA MARTY

DE FUJITSU

Venez admirer dans notre nouveau point de vente SHOOT AGAIN le plus magnifique des jeux vidéo sur console, venez voir Microcosm de Psygnosis. Découvrez aussi toutes les nouveautés Megadrive ou Super Nintendo ainsi que notre nouveau club d'échange. Profitez de nos offres de lancement et de toute nos nouvelles promotions.

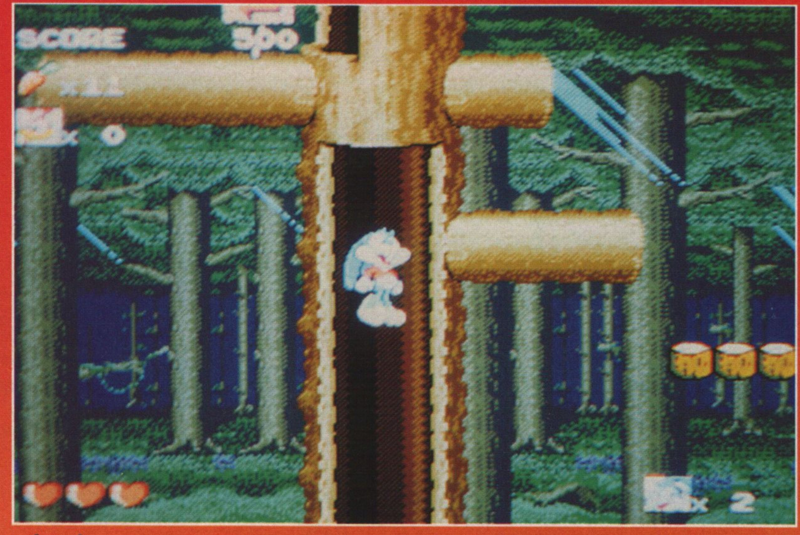
DECOUVREZ DES CENTAINES DE NOUVEAUTES SUR VOTRE CONSOLE AVEC SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE DE L'IMPORT.



C'était un samedi... ou peut-être s'agissait-il d'un dimanche... enfin, c'était un jour de la semaine et Buster Bunny, le plus célèbre des Tiny Toons s'il faut tout vous dire et j'espère qu'il ne faut pas tout vous dire parce que si vous ne connaissez pas les Tiny Toon on ne s'en sort pas - pause pour que le lecteur puisse reprendre son souffle après cette phrase qui semble ne jamais finir - et on n'a pas que ça à faire, Buster Bunny donc, était avec tous ces amis dans un vieux grenier. Ouf! C'est la fin de la phrase! Dans ce grenier, le hasard voulut qu'il trouve une carte qui, comme toutes les cartes des greniers, devait mener à un fabuleux trésor, oublié de tout le monde sauf de la carte! Mais c'est alors que Montana Max, le plus perfide des Tiny Toon, s'empara de la carte et, avec l'aide d'un docteur à peu près aussi net que tous les docteurs, c'est-à-dire franchement ravagé, il captura trois des Tiny Toons, dont Babs Bunny! Mais on croit rêver! Pouce! C'est pas du jeu! A Buster de jouer! Il faut retrouver le trésor et libérer les Tiny Toons prisonniers!

Une balade dans la neige pour des niveaux très difficiles à passer, sans aucun doute les plus durs de tout le jeu. Sur la glace, on glisse et il devient très vite difficile de s'arrêter où l'on veut. Après la glace, la fabrique avec ses nombreux robots et pieux!

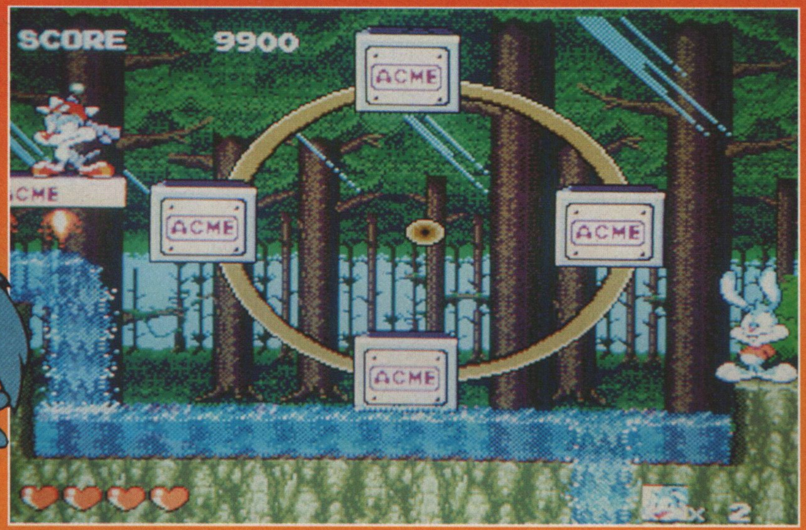
Le retour du professeur avec Plucky Duck! Rien de bien compliqué ici, alors ne vous cassez pas la tête.



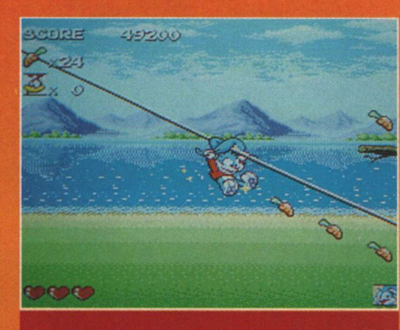
Konami arrive en force sur Megadrive avec des jeux de qualité et Tiny Toon est vraiment celui que je préfère. Comme toujours, la réalisation est irréprochable et même les couleurs sont satisfaisantes. T.S.R. lui reproche un manque d'originalité, ce n'est pas faux mais ça fait bien longtemps que je n'ai pas vu un jeu de plates-formes vraiment original; le genre à ses limites! Mais ça m'est égal, j'adore ce type de jeu, surtout lorsque la jouabilité est aussi bonne que celle de Tiny Toon.

D'accord, le niveau de difficulté n'est pas très élevé, mais le jeu est suffisamment long pour qu'on s'éclate un bon moment. Tiny Toon, c'est super! AHL

Les arbres ascenseurs, un moyen bien pratique de se déplacer pour un niveau où il faudra être très prudent.



Le retour du professeur qui se cache dans des tonneaux. Attendez le à la sortie de ces tonneaux et bondissez lui sur la tête. Cela marche mieux lorsque l'on crie en même temps banzaï, c'est scientifiquement prouvé.



Passez les cordes comme bon vous semble et, pour ça, tous les moyens sont bons, les mains tout comme les oreilles. Il n'y a pas de manière sotte de passer un précipice, on n'est sot que lorsque l'on tombe dedans. Proverbe montagnard.







Un coup d'oeil sur la carte afin de voir où vous vous trouvez. Avec les passwords, vous pourrez reprendre votre partie où bon vous semblera. Il est, en outre, possible de rejouer n'importe quel niveau. Un exemple de password? Je ne sais pas moi, XMBB MLDL DLBB PLLD DLMQ. Où ça mène? à vous de voir!

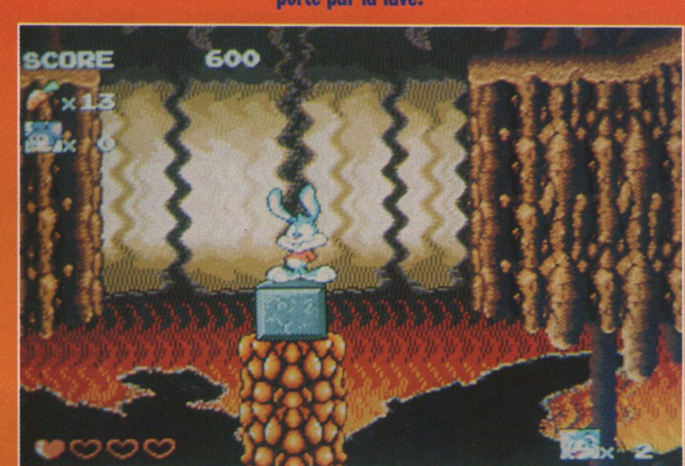


Dans ces paysages de lave, vous rencontrez d'étranges créatures verdâtres qui réalisent de très longs sauts. Sachez encore anticiper l'attaque!

Tiny Toon Adventures

Un coup de ressort pour vous aider à courir plus haut, plus vite et plus loin? Et quoi de neuf docteur?

Tiens, tiens, ce n'est pas du Sonic tout craché ça? Qu'il est beau sur son bloc porté par la lave!



Comment ne pas être séduit par les Tiny Toon. Le jeu de la SFC était très bon, il en va de même pour celui de la Megadrive, Konami n'ayant pas pour habitude de bâcler son travail. Si vous voulez le résultat du challenge version SFC et version MD, je penche en faveur de la SFC, alors qu'AHL préfère celle de la MD. Bénéficiant d'une réalisation excellente, Tiny Toon n'en demeure pas moins un jeu de plates-formes, allez, je risque le mot: banal. Pourquoi? Parce qu'entre autres, il reprend beaucoup trop d'éléments de Sonic et de Sonic 2. Lorsque l'on ne connait pas ces deux jeux, on s'éclate et l'on est émerveillé à chaque minute par Tiny Toon; dans le cas contraire, on trouve qu'il manque le minimum d'originalité que l'on aurait pu attendre de la part de Konami. Accordons une mention spéciale aux musiques, qui donnent au jeu une ambiance comme seuls les Tiny Toon sont capables d'en avoir.

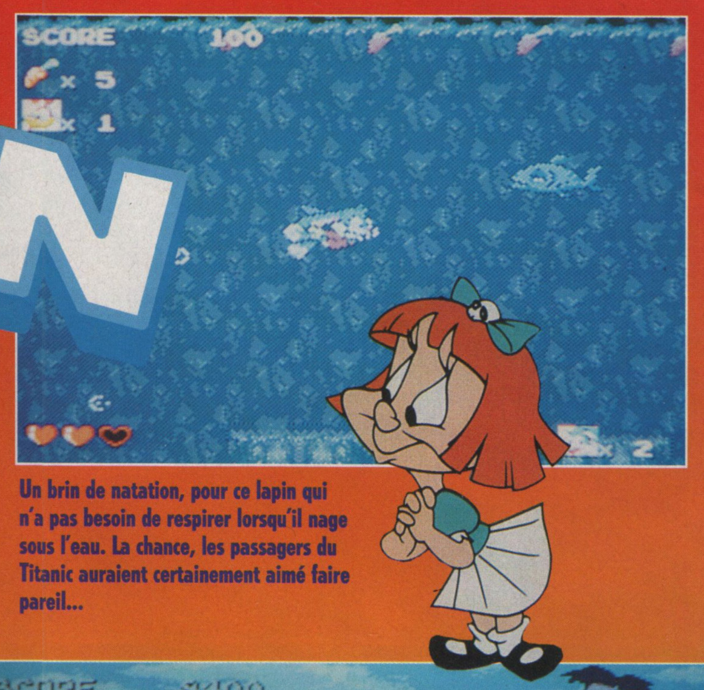


TSR

Montana Max et le trésor tant convoité! La fin est proche, il reste ncore le niveau des glaces et celui de la fabrique avant de libérer vos amis prisonniers! Pour passer Montana Maxx, observez ses mouvements, ils sont réguliers, et anticipez ensuite son attaque en sautant à l'endroit où il devrait apparaître.



Trouvez ces cloches car non seulement elles vous remonteront votre niveau d'énergie au maximum, mais elles vous rajouteront un coeur en plus, jusqu'à ce que vous "mourriez".



Un brin de natation, pour ce lapin qui n'a pas besoin de respirer lorsqu'il nage sous l'eau. La chance, les passagers du Titanic auraient certainement aimé faire pareil...

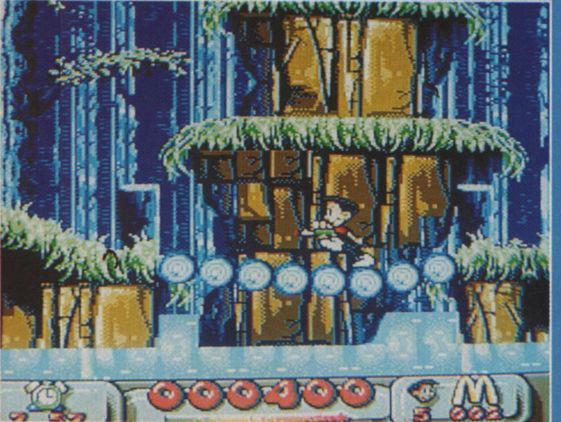


C'est encore lui, vous ne rêvez pas, et son collègue Porky est là aussi, avec un méga aspirateur qui vous attirera. L'astuce, ou le tips pour employer le mot le plus ridicule de ces dix dernières années, consiste à sauter sans interruption sur la tête du boss en avion, tout en restant sur la petite plate-forme centrale. De cette façon, vous ne serez pas, ou peu, attiré et vous passerez le boss en un rien de temps!

TINY TOON CONTRE GLOBAL GLADIATORS

Pourquoi ne pas faire le challenge contre Sonic 2, alors que les deux jeux sont hyper semblables? Justement parce qu'ils se ressemblent de trop. Tiny Toon est une réplique dans la forme de Sonic. La challenge sera donc entre Tiny Toon et Global Gladiators, un jeu beaucoup plus récent et qui se situe aussi dans une tradition de jeu de plates-formes, bien qu'il possède une partie action. C'est à ce titre que Global Gladiators fait preuve de plus de variété; non seulement on saute de passerelle en passerelle, mais il faut affronter des monstres, non pas en leur sautant sur la tête, mais en leur tirant dessus, et cela sans se faire toucher, les ennemis étant différents pour le plupart. Dans Tiny Toon, la phase action se limite à sauter sur les ennemis, les seules véritables variantes survenant dans le dernier niveau du jeu. Tiny Toon l'emporte pour les musiques, mais ce n'est pas cela qui fait un jeu. De plus, Global Gladiators est plus difficile et possède, par conséquent une durée de vie supérieure! Victoire aux MC Kids!





TINY TOON

EDITEUR • KONAMI
MACHINE • FRANCAISE
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
INFINIS ET PASSWORDS



- Des musiques géniales.
- Des sprites hyper fins et des décors variés.
- Un grand nombre de niveaux.



- Peu de véritables innovations.
- La durée de vie faible à cause du niveau de difficulté.



GRAPHISMES
C'est fin et beau, rien à redire.



ANIMATION
Fluide sur toute la ligne, sans aucun ralentissement.



MANIABILITÉ
Buster Bunny est un lapin docile, il exécute le moindre ordre que vous lui donnez.



SON/BRUITAGE
Des musiques qui font honneur à la Megadrive.



COMBAT GLACIAL DU BIEN CONTRE LE MAL

Sangoku a bien grandi et ses ennemis aussi! Après avoir vécu de folles aventures dans un premier jeu qui n'a pas marqué les foules sur Super Famicom, le voici qui revient dans un jeu de baston pure. Reprenant les personnages principaux du dessin animé, il vous met dans la peau de Sangoku dans le mode action. Dans ce premier mode, Sangoku se bat contre les sept premiers boss, un par un. Il rencontre ensuite les cinq suivants dans des combats au corps à corps. Lorsque Sangoku perd, le joueur peut continuer avec l'un des personnages battus auparavant, selon l'avancement de la compétition. Si vous en êtes au tout début, n'espérez pas avoir un gros réservoir de combattants. Dans le mode versus, vous pouvez jouer contre la machine ou contre un second joueur en choisissant l'un des huit personnages du jeu (un tip donné dans le test vous permet de jouer avec cinq autres champions). L'originalité de ce beat-them-up vous permettra de combattre dans les airs et de retomber sur terre quand vous le désirez. Sympa pour ceux qui aiment les grands espaces. A signaler enfin un mode permettant de jouer à huit joueurs dans un championnat de mode versus.



Lorsque les deux combattants sont trop éloignés l'un de l'autre, l'écran se sépare en deux sections avec les décors scrollant dans deux directions. Lorsque les personnages se rapprochent, on retrouve un seul écran.

SANGOKU ET SES COUPS

On a choisi, dans les exemples qui suivent, Sangoku à gauche. Sachez que l'on peut configurer les boutons



BOUTON Y
Le coup de poing classique.



BOUTON B
Le coup de pied à répétition si vous laissez le doigt appuyé.



BOUTON A
Le coup spécial permet d'envoyer une boule d'énergie.



CURSEUR BAS + CURSEUR HAUT ET BOUTON A
Le super coup spécial permettra à Sangoku d'envoyer une énorme boule d'énergie hyper mastok qui fera perdre à l'ennemi la moitié de son énergie. Pour cela, il faut que Sangoku ait sa barre "Power" à moitié remplie.



CURSEUR HAUT + BOUTON Y EN REDESCENDANT
Lorsque Sangoku saute en l'air il peut retomber en assénant un sérieux coup de poing sur la tête.



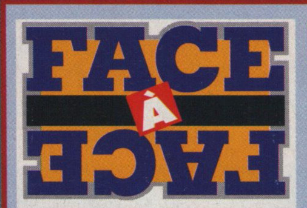
CURSEUR HAUT + BOUTON B EN RETOMBANT
Lorsqu'il saute, Sangoku peut aussi donner un coup de pied pour contrer les attaques aériennes.

CURS CURSE B
Le cou qui fa

DRAGON



En appuyant sur le Bouton X, vous pouvez vous élever dans les airs, et soit attendre que votre adversaire fasse de même pour continuer le combat, soit lancer des boules d'énergie vers le bas.



DRAGON BALL Z CONTRE RANMA 1/2 II

Deux jeux Super Famicom et deux dessins animés du Club Dorothée, voilà qui va plaire à TSR l'ami des petits! Les genres sont les mêmes, les origines aussi mais tout diffère: l'intérêt ludique, la qualité technique et l'ambiance. Dans Ranma 1/2, tout est basé sur le délire et l'humour, alors que Dragon Ball Z prime l'ultra violence des coups spéciaux, notamment. Même s'il est trop facile à terminer en mode un joueur, Ranma 1/2 captive en mode versus, alors qu'on se lasse vite de Dragon Ball Z. Enfin, même si l'animation dans les deux jeux se vaut aisément (ça va vite), les graphismes sont bien plus attrayants dans Ranma que dans Dragon Ball Z. Je préfère Ranma et de loin!

Alors que je n'ose même plus compter les beat-them-up qui déboulent sur Super Famicom, les éditeurs continuent à se faire un max de blé en sortant toujours plus de jeux du genre. Cette fois, c'est au tour d'un produit de la télé et des mangas japonais de faire leur apparition (la deuxième, après un jeu d'aventure nul). A grand renfort de pub basée autour du personnage ultra connu, aussi bien au Japon qu'en France, d'arguments techniques dans le genre "une cartouche de 16 mégas", Bandai espérait peut-être nous faire gober un jeu n'apportant rien de nouveau? Eh bien non! Dommage, car je suis un fan de Dragon Ball (les BD sortent en ce moment en librairie tous les 15 jours, un vrai délice) et quelques innovations ont été apportées, comme la possibilité de combattre dans les airs ou l'écran qui se divise en deux lorsque les combattants sont trop loin. De plus, les sons sont à se rouler par terre d'extase (merci les 16 MB). Mais pour le reste, on s'ennuie à mourir sans même avoir la consolation d'admirer de superbes graphismes. Je suis déçu!

OLIVIER

…s comme on le désire.

…EUR HAUT/DROIT + …UR BAS ET BOUTON …EN RETOMBANT
…p de pied enflammé …it recette au niveau esthétique.

CURSEUR BAS/GAUCHE + CURSEUR HAUT/DROIT ET BOUTON B
Si vous réussissez cette manip', vous verrez Sangoku s'élever vivement dans les airs en donnant un super coup de genou à un ennemi assez proche.

CURSEUR BAS, BAS/GAUCHE, GAUCHE + BOUTON Y
Ce coup vous permet un viril et rapide coup d'épaule en vous ruant sur votre adversaire.

BALL Z

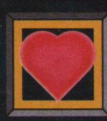
LA SUPER MEGA PATATE !
Lorsque ce super coup spécial (coup spécial amplifié) est lancé, l'ennemi ne peut faire qu'une seule chose: attendre les effets dévastateurs de celui-ci. En effet, il est pétrifié et ne peut bouger.

Voilà un test qui pose un gros problème de conscience, car vous êtes nombreux à aimer Dragon Ball et Bandai en étant très conscient a bâclé son jeu. Il n'est pourtant pas catastrophique, seulement voilà, on aime ou on n'aime pas. Moi, j'aime, mais ils sont beaucoup à la rédac à ne pas aimer. Je vous explique: c'est un jeu dont le niveau technique est plein de contrastes: les graphismes sont médiocres mais l'animation est superbe, les musiques sont nulles mais les bruitages et digits sont à mourir de bonheur. En fait, je vous dirais bien d'essayer avant d'acheter, mais là aussi, le problème se pose car il faut y jouer longtemps avant de pouvoir bien l'apprécier. Alors, si vous êtes fan de la BD ou du dessin animé, pas de problèmes, vous ne serez pas déçu, sinon, ben abstenez-vous un peu ou prenez-le à l'échange.

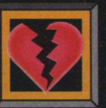
GREG

DRAGON BALL Z

EDITEUR • BANDAI
MACHINE JAPONAISE
GENRE • BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE - 3
NOMBRE DE NIVEAUX
8 COMBATTANTS
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUS : NON
VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



- Des sons digitalisés géniaux.
- La possibilité de se battre dans les airs.
- Tous les héros du dessin animé.



- Des graphismes pauvres.
- Pas de grande différence parmi les 13 combattants.
- Rien de bien nouveau dans le genre.



GRAPHISME 13
Des décors de fond très sommaires mais de bonne qualité. Des personnages typiques mais aux graphismes sans surprise.



ANIMATION 15
Des animations qui se répètent mais de bon niveau, rapides et sans ralentissement.

SON 14
Rien de bien original mais des voix digitalisées (en japonais) et des thèmes qui rappellent le dessin animé. Excellents bruitages, par ailleurs.

MANIABILITE 13
Le gros problème de ce nième beat-them-up : peu de coups spéciaux différents et des problèmes de maniement dont on se passerait bien.



BIO DE METAL (AU BIFIDUS ACTIF)

Après des années de guerres sans merci à travers les galaxies, la paix était enfin revenue et les flottes volaient vers la planète UP457 pour y trouver de nouvelles sources d'énergie inépuisables. Oui mais voilà, TSR et sa troupe d'infâmes Tyranids ne l'entendaient pas de cette oreille. En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, les forces aliens mi–bêtes, mi–machines, décimèrent la flotte de colons pourtant paisibles. Voilà pourquoi vous êtes aux commandes de votre intercepteur Halbard Carrier MF92GX avec votre copilote féminine, Cynthia Mattews. Votre vaisseau fait partie de la Wasp Fleet, la seule flotte capable de vaincre la meute d'aliens entraînée par TSR. Vous avez 32 heures pour venir à bout des six niveaux et de leurs boss et pour décimer le plus d'ennemis possible. Inutile de vous décrire davantage ce shoot–them–up horizontal dans la plus pure tradition du genre, contenant donc les bonus d'armement, les petits aliens déboulant par vagues et les gros aliens très très méchants qui vous attendent en fin de stage...





LEVEL 1 + BOSS 1
Le premier niveau impressionne par sa vitesse complètement délirante. Même s'il n'y paraît pas sur le cliché, derrière l'épais rideau de nuages que vous voyez, il s'en trouve d'autres en transparence. Le tout scrolle à une vitesse ébouriffante. Le boss arive à l'écran en déformation et vous inonde de son rayon énorme.





LEVEL 2 + BOSS 2
Le plus beau niveau du jeu, avec des dégradés fins comme jamais! Les couleurs sont superbes et la vitesse est toujours au rendez–vous. Le boss utilise ses deux bras pour vous forcer à ne jamais rester à la même place.

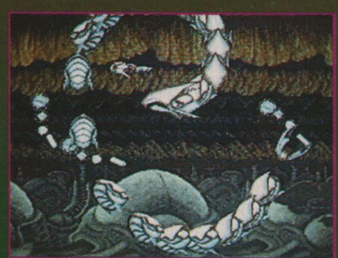
BIO ME



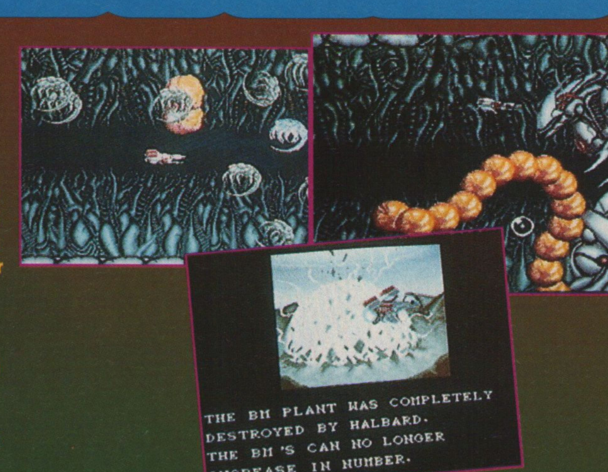


LEVEL 3 + BOSS 3
Si vous regardez bien les clichés, vous apercevrez des petits papillons transparents; chouette non? Le boss est constitué de quatre tentacules végétales qui vous lancent du pollen tueur.

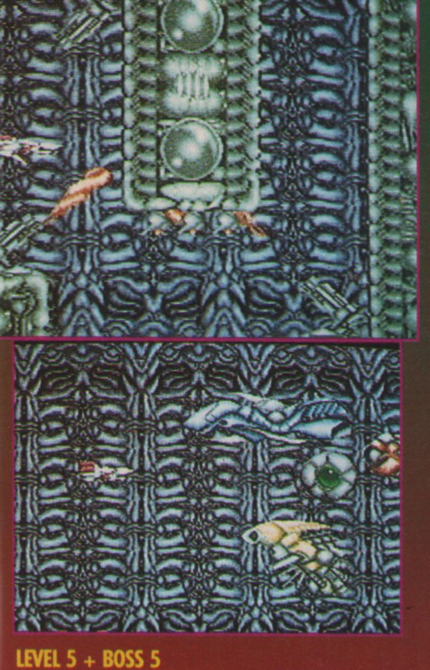




LEVEL 4 + BOSS 4
Les grottes de Lascault version shoot–them –up! N'allez pas chercher de peintures rupestres sur les murs et ne vous en approchez pas trop non plus, car dessus, se trouvent des tourelles de tir!



LEVEL 6 + BOSS 6 + FIN
Un dernier level, hyper technique, avec des vagues aléatoires d'ennemis au look purement alien, et un boss dans la grande tradition du genre. C'est la lutte finale...





BIO METAL CONTRE DARIUS TWIN

C'est simple, Bio Métal reprend un peu de Thunder Spirit, R–Type, Gradius, Area 88 et Darius Twin. Mais il explose littéralement tous ces jeux en ce qui concerne la vitesse du scrolling et la beauté des graphismes. Aucune comparaison n'est possible en ce qui concerne ces deux critères. Par contre, au niveau des clignotements de sprites et des ralentissements, il semblerait que le genre shoot–them–up horizontal pose des problèmes aux programmeurs. En effet, tous les jeux cités plus haut souffraient de ce terrible mal et, malheureusement, Bio Métal ne faillit pas à la règle, au contraire il remporte même la palme. Les développeurs d'Athena ont vraiment voulu en faire trop, c'est dommage. Je ne vois que Darius Twin qui puisse aujourd'hui rivaliser avec Bio Métal ainsi que les passages horizontaux d'Axelay.

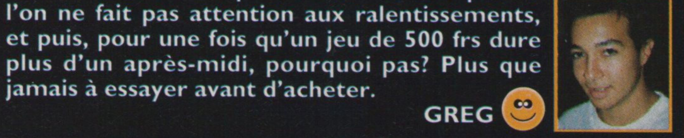
LEVEL 5 + BOSS 5
Ce niveau est directement inspiré de R–Type et personne ne s'en plaindra! Au début, le décor de fond ondule en plus de tous les effets du jeu; superbe! Le boss de fin est un oeil vert auquel sont arrimées trois parties à détruire.



UN ARMEMENT EVOLUTIF ET ORIGINAL
Des capsules apparaissent de temps à autre et, après les avoir copieusement mitraillées, vous pourrez passer sur des items sous formes de lettres. Ces lettres changent si vous attendez un peu avant de passer dessus. Selon la lettre, vous gagnez de la vitesse ou de l'armement. On arrive vite à voir son tir tripler et à obtenir des missiles à têtes chercheuses. De plus, une arme consistant en quatre boules bleues (en médaillon) peut être utilisée, selon l'état de la jauge de charge située en bas de l'écran. Ces boules tournent autour de votre vaisseau et vous protègent.

TAL

Pour un jeu de tir sur Snin, il s'en tire très bien ce Biometal, lorsque l'on connait les difficultés des éditeurs pour faire des shootings corrects sur cette dernière. Bon, les bons points c'est qu'il a pas mal de qualités reservées aux jeux **NEC**, c'est-à-dire une animation rapide avec plein de p'tits sprites qui volent partout, des explosions et des armes. Mais là où l'on change de direction, c'est au niveau des clignotements. Bon, c'est sûr qu'on les supporte plus que des ralentissements, mais c'est exaspérant de se battre contre des aliens "stroboscopes". Les graphismes, heureusement, rattrapent le tout, notamment lors des combats contre les boss, très jolis. Les musiques sont belles sans monopoliser tout le jeu (c'est un jeu très peu bruyant; si ça peut convaincre vos parents...) et les tirs sont silencieux. On prend très vite son pied si l'on ne fait pas attention aux ralentissements, et puis, pour une fois qu'un jeu de 500 frs dure plus d'un après-midi, pourquoi pas? Plus que jamais à essayer avant d'acheter.



GREG

Cela faisait pas mal de temps que l'on avait testé un shoot–them–up horizontal sur Super Famicom. Bio Metal reprend un peu tout ce qui s'est déjà fait dans le genre mais en ajoutant un nouvel élément: la vitesse et les scrollings différentiels. Certains niveaux du jeu sont, en effet, une démonstration de ce que l'on peut faire sur la machine avec des dégradés d'enfer et des parrallax un peu partout. Le problème est que, dès que les sprites sont un peu trop gros et nombreux, on assiste à une boucherie de clignotements et de hachements de ceux-ci. C'en est véritablement gênant. Quel dommage car Bio Métal est superbe, rapide et maniable. Quoi qu'il en soit, les champions du paddle devront s'accrocher et oublieront, sans doute, ces problèmes d'affichage tant le jeu est prenant et difficile.



OLIVIER

BIO METAL

EDITEUR · ATHENA
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
3
VU ET DISPO CHEZ
SHOOT AGAIN



- Des graphismes somptueux.
- Une durée de vie intéressante.
- Une vitesse effarante



- Des sprites qui clignotent tous les trois tableaux.
- Une difficulté parfois insurmontable.

GRAPHISME 18
Des décors parfois fabuleux (le niveau 2 et son coucher de soleil) et des sprites de toute beauté. Finesse quand tu nous tiens!

ANIMATION 10
De la viande hachée en guise de sprites et des ralentissements au dessert! Les programmeurs ont voulu en faire trop lors de certains passages.



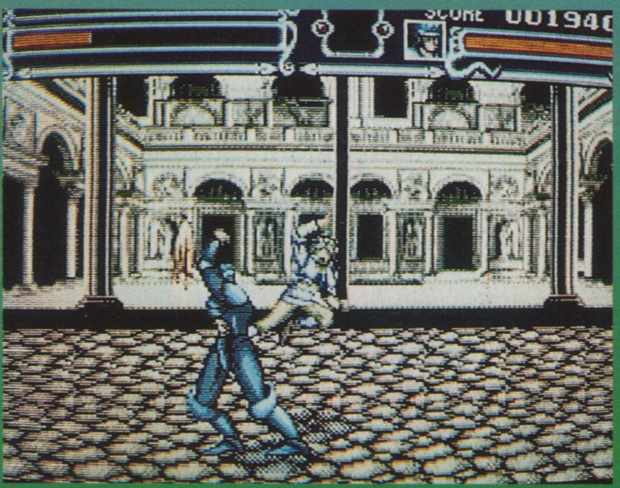
SON 15
Une ambiance sonore digne d'un bon shoot-them-up futuriste et spatial. Des sons d'un excellent niveau.

MANIABILITE 14
On manie le vaisseau sans trop de problèmes mais il y a tellement d'ennemis que cela en devient infernal.



ANNET FAIT SES VALIS !

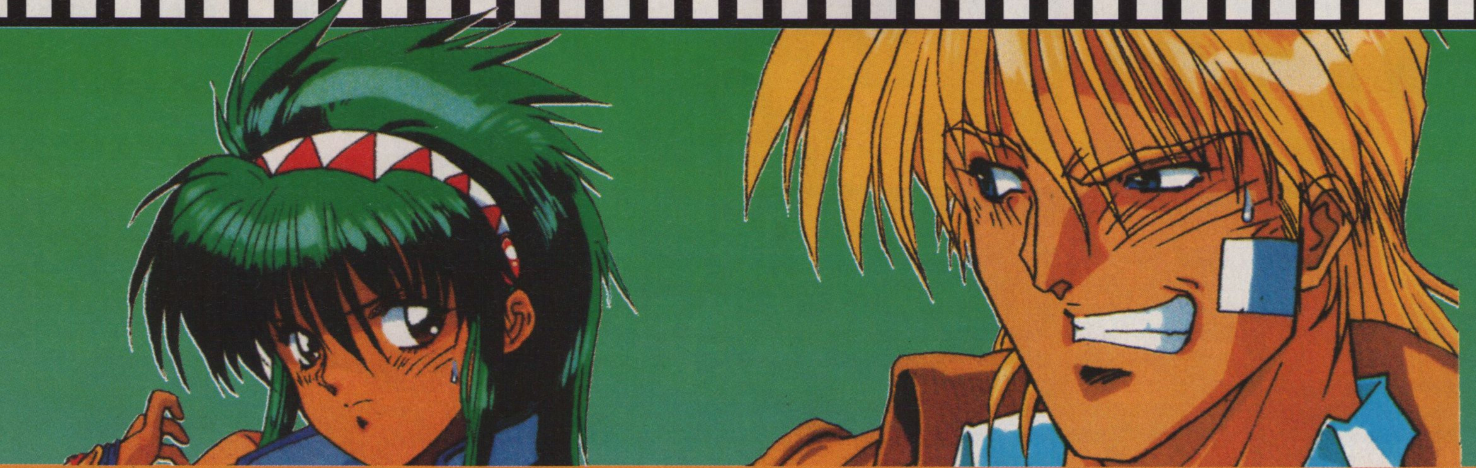
La saga Earnest Evans continue sur Megadrive et Mega CD. Après El Viento en cartouche et Earnest Evans sur Mega CD, Wolfteam persiste et signe avec la suite de la saga à nouveau en CD Rom. Je rappelle l'histoire pour ceux qui débarquent et qui n'ont pas remarqué que Joe Greg avait réalisé un superbe dossier sur le jeu El Viento dans Pad 8. En 1926, un aventurier et explorateur adopta une jeune fille douée de pouvoirs extraordinaires. Elle s'appelait Annet et il s'appelait Earnest Evans. Les premières aventures d'Annet lui firent combattre le culte d'Hastur (un lointain parent féru de magie noire) dans le jeu El Viento. Elle tomba amoureuse ensuite et eu un bébé qu'elle appela Earnest, en hommage à son père adoptif. Dans le jeu Earnest Evans sur Mega CD, le jeune Earnest fut convié par son grand–père à aller retrouver les deux anciennes idoles manquant à sa collection. Ces idoles permirent aux joueurs ayant fini le jeu (encore fallait–il posséder un Méga CD) de repousser, une fois de plus, l'ignoble Hastur de revenir sur Terre. Aujourd'hui, c'est la maman qui rempile en reprenant son petit sac à main, sa petite épée et ses pouvoirs magiques destructeurs. Dans la veine d'El Viento, Annet Again vous plonge dans un beat–them–up violent et mêlant ambiance d'héroïque–fantasy avec un futur plutôt sombre. "Vous les femmes" (Julio Iglesias)!



A la manière d'un Final Fight CD, vous pouvez amener Annet où bon vous semble à l'écran, car son personnage peut aussi bien aller en avant ou en arrière qu'en profondeur. Le beat–them–up en vue de profil n'est plus qu'un mauvais souvenir!















LE COUP D'EPEE

Une simple pression sur le bouton A fera exécuter à Annet une série de "slash" à l'épée, d'un effet immédiat sur les plus récalcitrants.



LES COUPS SPECIAUX

La jauge bleue se trouvant au-dessus de la jauge rouge de santé, se charge petit à petit et donne à Annet un pouvoir magique lui permettant d'utiliser un Super Coup (bouton C). Chaque fois que la jauge se remplit, un des pouvoirs que vous pouvez voir autour du cliché apparaît: d'abord la tête de mort, puis le souffle, la boule, le poids de 10 tonnes et, enfin, le dragon rouge. Tous ces pouvoirs permettent de faire dégager les ennemis à l'écran.

ANNET AGAIN

EDITEUR • WOLFTEAM
MACHINE JAPONAISE
GENRE • BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



• Des scènes animées racontant l'histoire de la saga Annet.
• Des musiques sympas.

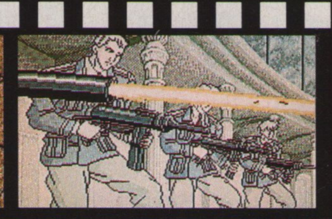


• Graphismes dignes des premiers jeux sur Megadrive.
• Gestion des coups pl... tôt limite.
• Sur cartouche, le résultat aurait été meilleur.





Bienvenue dans les arènes et attention aux gladiateurs du futur. Ce deuxième niveau est extrêmement court mais très dense! Esquives et coups spéciaux au programme!



Au troisième niveau, Annet doit faire face à des ennemis venus du futur et au look bien plus robotique que les barbares du premier niveau. Quand ce genre d'ennemi ne vous montre pas du doigt , il se met à tourner sur lui-même. ne vous avisez pas de le toucher à ce moment là.



GRAPHISME 12
C'est vraiment pas très joli et l'on se demande pourquoi un tel produit a atteri sur Mega CD.

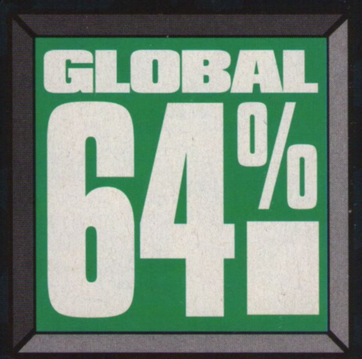


ANIMATION 14
Pas d'énormes prouesses pour ce jeu dont l'animation saccade.

SON 16
La totale : thèmes superbes et qualité excellente. Par contre : bruitages toujours à aparenter à des pets de mouches.



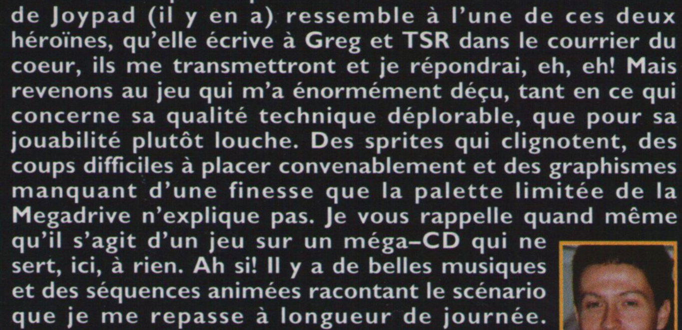
MANIABILITE 14
On a terriblement du mal à réussir à toucher les ennemis. Il faut se coller à eux.



Et hop, une daube! Dommage, ça promettait plutôt bien, avec un dessin animé pas si mauvais que ça, et puis lorsqu'on connait le 1er épisode de cette saga sur MD, on se dit que le jeu sera aussi génial, et même plus, vu que c'est sur CD. Eh bien non! Au contraire, c'est pire! Bon, déjà, le jeu n'est plus une superbe épopée plate-forme mais un beat'em up mou. Les pouvoirs ne sont pas beaux, la musique assez bidon; seule, l'animation n'est pas mauvaise. Quant à la difficulté, ben il suffit de trouver le coup spécial d'Anette et personne ne résiste. Je vous demande donc: allez-vous acheter ce jeu, s'il est bof et facile? A moins que vous ne me répondiez gloup's, je ne vois pas qui répondra autre chose que non.

GREG

Ah, les héroïnes sexy de jeux japonais aux cheveux verts que l'on retrouve dans les sagas sur Megadrive ou sur PC Engine, je ne m'en lasserai jamais! Annet risque bien de voler la vedette à Yuko (la star des Valis sur NEC) et je ne sais vraiment plus laquelle des deux choisir. Si une lectrice de Joypad (il y en a) ressemble à l'une de ces deux héroïnes, qu'elle écrive à Greg et TSR dans le courrier du coeur, ils me transmettront et je répondrai, eh, eh! Mais revenons au jeu qui m'a énormément déçu, tant en ce qui concerne sa qualité technique déplorable, que pour sa jouabilité plutôt louche. Des sprites qui clignotent, des coups difficiles à placer convenablement et des graphismes manquant d'une finesse que la palette limitée de la Megadrive n'explique pas. Je vous rappelle quand même qu'il s'agit d'un jeu sur un méga-CD qui ne sert, ici, à rien. Ah si! Il y a de belles musiques et des séquences animées racontant le scénario que je me repasse à longueur de journée. Annet, I love U!





OLIVIER

LA DERNIERE BASTON !

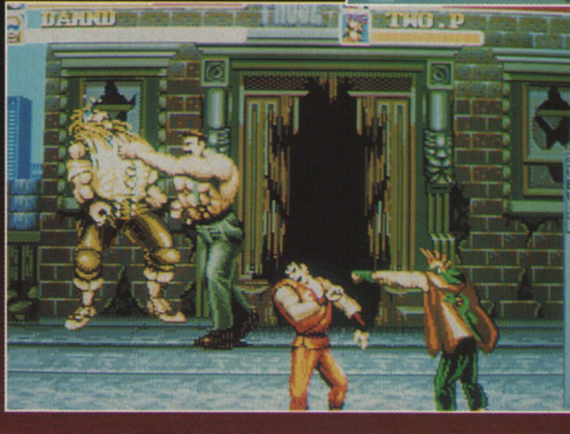
Inutile de vous raconter l'histoire de Final Fight de Capcom car vous connaissez tous, j'espère, ce jeu d'arcade mythique, jeu qui a passionné des milliers de joueurs et qui a été converti avec succès sur Super Famicom. Les possesseurs de Megadrive faisaient un peu la tronche et, surtout, ne se faisaient aucune illusion, Capcom ne développant pas pour le standard Sega. Mais depuis quelques mois, de la même manière que Konami, Capcom a décidé de permettre aux possesseurs de Megadrive de s'éclater avec ses jeux. On attend, à cet effet, Street Fighter II' (cf les previews) et l'on accueille avec plaisir la conversion Megadrive sur Mega CD de Final Fight. Après une présentation légèrement animée et pleine de digits sonores dans laquelle on retrouve Haggar, maire d'une ville sclérosée par le crime, aux mains avec les ravisseurs de sa fille et deux jeunes hommes, voici Guy et Cody, tous deux amoureux de la jeune fille et prêts à tout pour la libérer. Vous avez déjà compris, si vous êtes un fidèle lecteur de Pad ou un amateur d'arcade, que la version Mega CD est la première à proposer les trois héros du jeu original. De plus, il est possible d'y jouer à deux simultanément comme en arcade. A vous de jouer donc et attention aux caramels dans les gencives. Si vous préférez vous entraîner avant, n'allez pas dans le métro comme TSR quand il est énervé, choisissez plutôt l'option Time Attack qui vous permet de détruire le plus d'ennemis possible en un temps donné.

GUY CODY HAGGAR
PLAYER
Height 5.87ft. Height 5.97ft.
Weight 158lb. Weight 187lb.
SELECT PL

Eh oui, vous ne rêvez pas! Un choix de rêve sur une console familiale: les trois héros du jeu d'arcade original sont à votre disposition. Plus besoin de se demander pourquoi Guy est présent et pas Cody ou vice–versa. Haggar, lui, s'en fout complètement, il a toujours été présent sur toutes les versions!

Final FIGHT

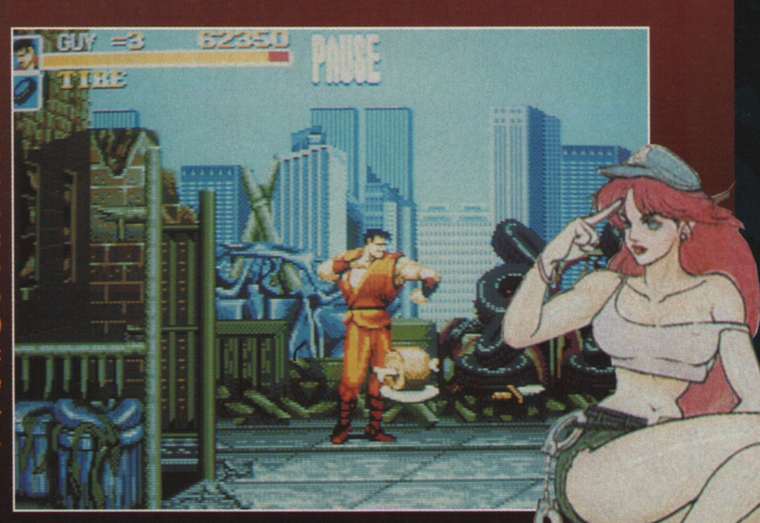
LES ROUND BONUS DE L'ARCADE C'est toujours plus facile de casser une voiture en mille morceaux quand on est deux. Ceci est le principe de base du casseur!



LE JEU A DEUX SIMULTANEMENT Cody et Guy font du bon boulot en binôme, mais il est vrai que la présence d'Haggar est un sérieux plus lorsque vous rencontrez des boss de fin plutôt énormes et très très énervés! Haggar est lent mais formidablement puissant lorsqu'il applaudit! Admirez au passage le superbe sprite–torche.



N'oubliez pas de taper un peu dans tout ce qui dépasse à l'écran! Les cabines téléphoniques, les caisses et autres piles de pneus (comme sur le cliché) cachent souvent des bonus de point, d'armement ou de santé.





EDITEUR • SEGA
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES • 4



Imaginez ma joie intense et (j'espère) communicative: le vrai Final Fight, enfin, sur une console familiale avec les trois héros réunis et la possibilité de jouer à deux simultanément. On va se marrer lorsque le Mega CD sera distribué en France à la rentrée prochaine, et que Final Fight CD sera édité chez nous. La comparaison avec la version Super Famicom, place la version Sega légèrement devant, même avec la palette plus limitée de la Megadrive, il fallait le faire. Les sprites sont gigantesques, les décors superbes et les ennemis bien animés. J'ai noté deux ou trois bugs de clignotements (ça fait quand même désordre) mais le tout reste excellent. On est loin des Street of Rage je trouve. La bande son est bien hard–FM et l'on apprécie la "qualité CD". Le jeu commence néanmoins à prendre quelques rides avec une facilité et une répétitivité indéniables. Encore un plus pour la Megadrive, après les assauts made in Konami et en attendant Street Fighter II'.

OLIVIER











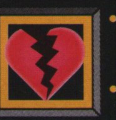
Avec ce titre, on peut, d'ores et déjà, dire que le Méga CD est en bonne voie. Tout en restant dans des valeurs relatives, bien évidemment, car les ralentissements, ou encore les couleurs, ne font pas de ce jeu un hit dans l'absolu. Pourtant, le fait même d'y avoir joué à deux, m'amène à proclamer haut, mais pas très fort, que ce CD en vaut la chandelle. Tous les coups de la version Super Famicom sont repris; et je dirais même plus: les trois héros que l'on a pu voir s'entretuer le temps de deux épisodes sur SFC, sont, ici, présents en une seule fois! Ce qui n'est pas si mal; les musiques et les sons étant sans doute ce qu'il y a de plus réussi dans le jeu. C'est donc un titre qui devrait faire parler de lui, car c'est pratiquement ce qui se fait de mieux sur ce support. Pour le moment...

TRAZOM

U ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



• Enfin, la vraie conversion d'arcade à deux joueurs !
• Des sprites gigantesques, des décors tout en finesse.
• Le mythique jeu de Capcom enfin sur format Sega.



• Un répétitif à la longue, il n'y a pas de mode versus ...
• Une durée de vie limitée



GRAPHISMES — 17

Des graphismes qu'manquent un peu de dégradés mais qui s'en sortent très bien comparé à la SFC.

ANIMATION — 17

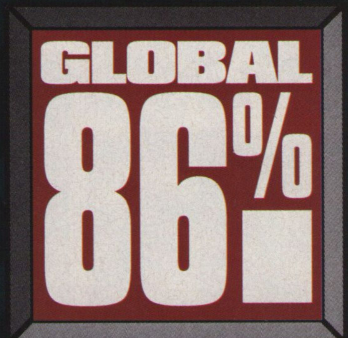
Aucun problème dans l'animation qui est fluide et qui propose de superbes mouvements de sprites (qui sont énormes).

MANIABILITÉ — 18

Le point fort du jeu qui propose des combats maniables et rondement menés.

SON/BRUITAGE — 17

Du hard bien torché et des guitares qui trachent comme dirait l'autre. La qualité CD est une fois de plus bien utilisée.



MY NAME IS DIEU, JAMES DIEU!



La classique image que des milliers d'utilisateurs sur micro et sur Megadrive ont déjà vue.

Populous est un jeu simple et humble puisqu'il vous met aux commandes de la civilisation. En d'autres termes, il s'agit d'une simulation de Dieu! Vous contrôlez les éléments, la végétation, le sol terrestre et pouvez faire à peu près ce que vous voulez en partant de trois pèlerins. Votre but premier est d'aplanir le terrain où se trouvent vos hommes. Ils construiront des huttes puis des maisons e, enfin, des châteaux. Dans un château, les hommes apparaissent plus vite, lui donnant ainsi le rôle de vivier. Les hommes construisent et se multiplient selon des règles. Lorsque le terrain est bien plat, les châteaux fleurissent. Vous pouvez alors envoyer votre armée combattre l'armée adverse se trouvant de l'autre côté.

Tout un programme quand on sait que les personnages sont tous gérés et qu'ils réagissent, pour certains, selon leur propre chef. Au fait, le but du jeu? C'est simple: aplanir, constuire, gérer ses forces et attaquer par des moyens biologiques (tremblements de terre) ou guerriers.

Populous

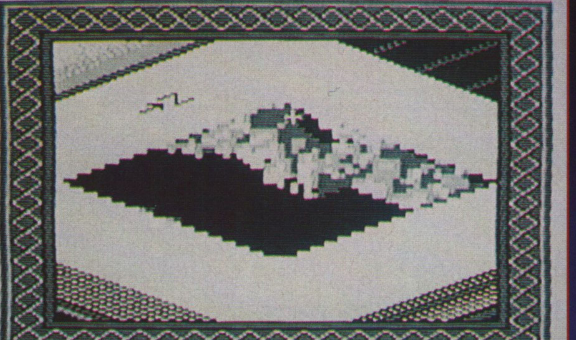


Voici la vue du jeu avec sa 3D isométrique et les petits bons-hommes à moitié nus qui se baladent dessus. On peut faire scroller la carte dans tous les sens.



Exactement comme Lemmings, le projet d'adaptation d'un jeu comme Populous faisait bien rire tout le monde. Mais qui ne tente rien n'a rien et le résultat est finalement très intéressant. A part un problème de lisibilité dû à la taille et la définition de l'écran, le jeu s'en tire plutôt bien. Le déroulement du jeu est, certes, un peu plus fastidieux que sur micro car tout ne peut pas figurer sur le même écran, mais l'on s'en sort, pour peu que l'on connaisse ou que l'on soit motivé par ce grand jeu. La doc fait 37 pages et explique tout ce que l'on peut se demander à propos du jeu. Les allergiques de la simulation et les fanas d'action passeront leur chemin, et les autres pourront tenter la grande aventure de Populous en passant outre les quelques détails techniques. Un bon jeu Game Boy. **OLIVIER**

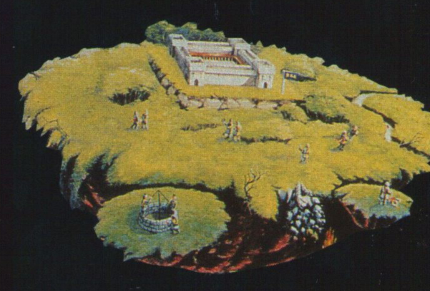
Tous les aspects des versions micros ont été adaptés sur la Game Boy.



L'écran général sur lequel clignote les forces en présence. Il suffit d'amener le curseur sur un point voulu et de faire un agrandissement des lieux.

POPULOUS

EDITEUR	IMAGINEER
GENRE	SIMULATION DE DIEU
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE NIVEAUX	5000
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	PASSWORDS





- Une adaptation qui reprend l'excellente jouabilité sur micro.
- Un jeu original et inédit sur Game Boy.





- Un manque de lisibilité, la conversion était difficile.

GRAPHISMES — 12
les graphismes de la version originale ont été bien retranscrits sur l'écran monochrome, mais cela reste tout de même peu lisible.



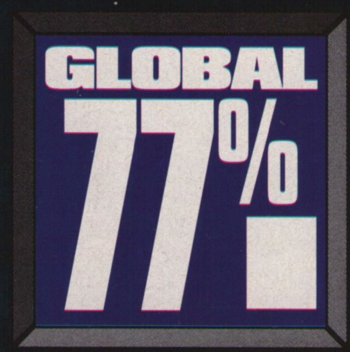
ANIMATION — 11
Pas de gros effets spéciaux dans les animations. Néanmoins, les scrollings multidirectionnels du paysage sont de bonne qualité.



MANIABILITÉ — 18
Le point fort de ce jeu qui ne s'adapte, finalement, pas si mal sur Game Boy. Un peu plus fastidieux que sur micro mais jouable.



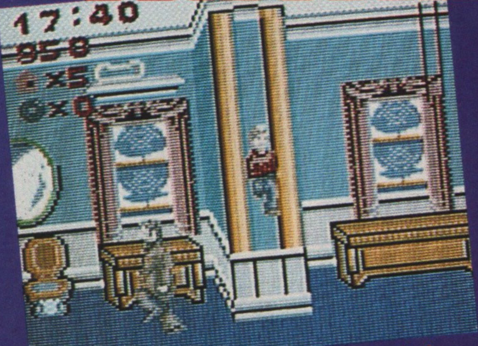
SON/BRUITAGE — 12
Pas de musique pendant le déroulement du jeu mais des bruitages sympas.



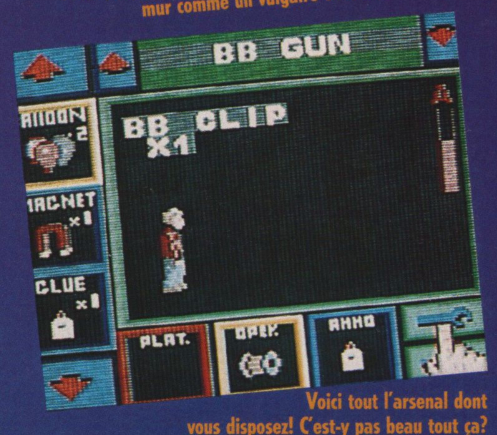
ENCORE ET TOUJOURS ALONE!

HOME ALONE

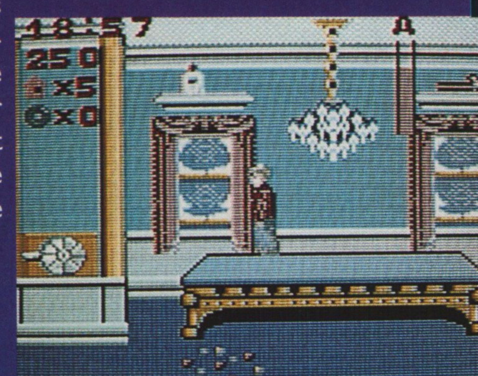
Issu du film qui a fait un tabac au box office américain, Home Alone débarque sur Game Gear, après la version Mégadrive. A ce propos, les deux versions sont complètement identiques. Vous incarnez donc Mc Cauley, qui, sans le vouloir, se retrouve seul dans sa grande maison parce que ses parents l'ont tout simplement oublié! Il faut dire qu'ils étaient très heureux de partir enfin en voyage, après la dure année de labeur qu'ils venaient de passer. Et ce qui devait arriver, arriva: de dangereux cambrioleurs flairent le coup et vont tenter de profiter de l'aubaine qui leur est offerte. Mais c'est bien mal vous connaître! vous allez non seulement devoir protéger et mettre en lieu sûr les différents objets précieux qui se trouvent chez vous, mais également chez les voisins. En tout, il y aura 5 demeures à surveiller. Pour ce faire, il vous faudra user de ruse en plaçant des pièges (glue, billes, neige...) dans les endroits stratégiques, notamment près des coffres-forts. Armé de votre fusil lance-bouchons, vous pourrez également tenter de les neutraliser s'ils se trouvent à portée de main. Bonne chasse!



Voilà ce qui arrive lorsque vous êtes attrapé: cloué au mur comme un vulgaire tableau!



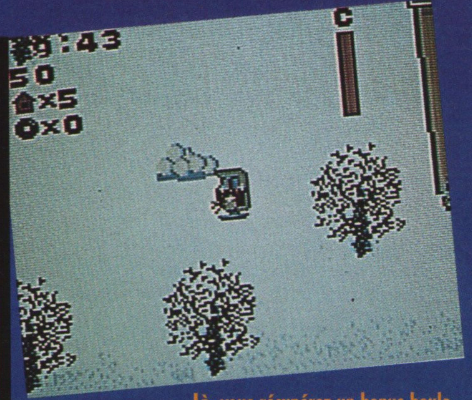
Voici tout l'arsenal dont vous disposez! C'est-y pas beau tout ça?


C'est le moment de mettre des pièges un peu partout. Attention toutefois de ne pas marcher dedans!

Je suis loin d'être un adorateur de ce jeu, mais ce qu'il faut dire avant tout, c'est que cette version est identique, presque au pixel près, à celle de la Megadrive! Je dirai même que ce genre de jeu s'accomode plus à la portable de Sega qu'à une 16 Bits. Bien que la réalisation soit d'un bon niveau, le jeu devient très vite lassant. On n'a pas vraiment envie d'aller plus loin dans cette "quête". Récolter des pièges, les poser, tirer sur les bandits, c'est bien une fois, mais franchement on ne peut pas dire que ce soit très varié comme action. En fait, c'est peut-être d'un deuxième joueur dont ce jeu aurait besoin, à la manière de Spy vs Spy. Ainsi, ce dernier titre s'avère beaucoup plus amusant et attrayant, bien que moins beau graphiquement. Comme quoi, les bonnes réalisations ne donnent pas toujours de bons jeux.

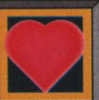
TRAZOM




Là, vous récupérez un bonus boule de neige. Il vous servira à créer un piège.

HOME ALONE

EDITEUR	SEGA
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	0


- De beaux graphismes qui n'ont rien à envier à la version MD.
- Des musiques belles et variées.


- Un intérêt très limité.


GRAPHISMES 16
Sur Game Gear, on peut dire que c'est du bon travail.


ANIMATION 14
Bien qu'un peu saccadée, elle reste tout de même de bonne facture.


SON/BRUITAGES 15
De très bonnes musiques, une pour chaque demeure, mais des bruitages en demi-teinte.


MANIABILITE 14
Le gamin répond bien aux directions données, surtout dans la phase de luge.



C'EST MON TRÉSOR !



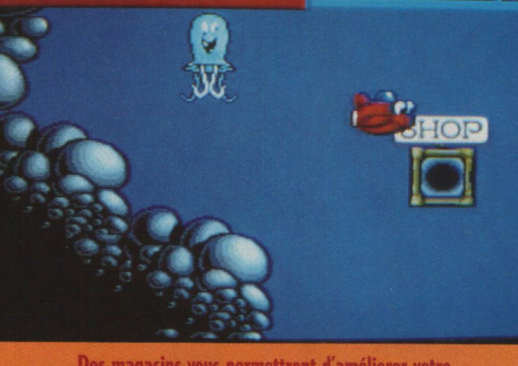
Il est possible d'ultiliser ses poings dans les quatre directions. Vous devez changer de direction chaque fois que vous le désirez, en appuyant sur C puis taper dans cette direction en appuyant sur B.

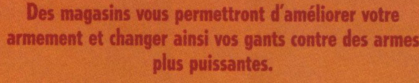
Vous devrez choisir: être Bop ou être Bump, tout un programme! On a volé la gemme magique et vous devez partir à la recherche de cette gemme, jusque là, pas trop de problèmes. Mais là ou ça se corse, c'est que des ennemis se trouvent sur votre chemin! On peut même dire qu'il y en a un peu partout. Le seul moyen pour vous en débarrasser est de les éviter ou de les boxer avec l'une de vos quatre armes du moment. Les bonus d'armement sont à acheter dans les magasins. Pour gagner des dollars, il faut récupérer les pièces lâchées par vos ennemis lorsque vous les éliminez. Les boss de fin de stages sont rigolos et tous à base d'animaux bien spéciaux.

Gadget Twins









Des magasins vous permettront d'améliorer votre armement et changer ainsi vos gants contre des armes plus puissantes.



Les coffres contiennent des surprises comme une majorette d'Ayrton Senna en train de doubler Prost (Trazom l'a achetée).

Cela fait plaisir de jouer à un shoot-them-up original et qui sort des sentiers battus sur Megadrive. Les auteurs de ce jeu se sont mouillés et ils ont eu raison. Par contre, le jeu n'est pas un hit du mois sans pour autant paraître ridicule, loin de là. Tout le problème vient de la maniabilité qui surprend au début. Il faut s'habituer au maniement de son avion pour pouvoir pleinement profiter du jeu. En ce qui concerne les graphismes, pas de problème car les couleurs sont au rendez-vous et la finesse aussi. Le look général du jeu semble davantage destiné aux plus jeunes, mais ce serait une erreur de cantonner Gadget Twins dans ce genre de jeu. L'option à deux joueurs simultanés est bienvenue, on peut même se taper dessus!



OLIVIER



GADGET TWINS

EDITEUR · IMAGETEC
MACHINE · AMERICAINE
GENRE
SHOOT THEM UP
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES
3
NOMBRE DE NIVEAUX · 6



- Un jeu original pour un shoot-them-up.
- Des graphismes superbes.
- L'option deux joueurs simultanés.



- Un maniement bizarre auquel il faudra s'habituer.



17 **GRAPHISME**
Bien que quelque peu enfantins, les graphismes du jeu sont colorés, superbes et fins.



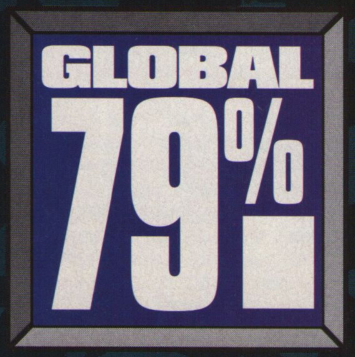
16 **ANIMATION**
Cela ne va pas spécialement vite mais les scrollings sont fluides et multidirectionnels.



14 **SON/BRUITAGES**
Pas de réelle innovation avec des thèmes de bonne qualité sonore, mais communs. Bruitages idem.



14 **MANIABILITE**
Il faut s'habituer au maniement un peu spécial de ce shoot-them-up orignal, mais le tout reste sympa à jouer.



COMPUSTORE *Games*

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette
990 F
1 jeu acheté avec 1 console
Super Nes : 1 deuxième manette offerte
Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

ACCESSOIRES

Adaptateur universel US & Jap.	
149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
Capcom CTICK US	690 F
Action Replay pro	450 F
Super Advantage	450 F
ASCII Pad	190 F
Cable Péritel	190 F
Adaptateur secteur	179 F
Dyna One	99 F

JEUX : prix indicatifs à partir de

Dragon Ball Z (II)	690 F
Biométal	650 F
Dead Dance	590 F
Super Baseball 2020 Jap.	590 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	590 F
Super Exaust Heat II Jap.	550 F
Batman Return Jap.	550 F
Adams Family	550 F
Bubsy US	550 F
Car Men Time	550 F
Human GP Jap.	550 F
Ningel Mansel Jap.	550 F
Fatal Fury US	550 F
Valken US/Jap.	550 F
Super Tetris Jap.	550 F
Super Volley-Ball II Jap.	550 F
Soul Blaser US	550 F
Super Star Wars US	550 F
Starfox US	550 F
Super NBA Basketball US	550 F
Alien 3	490 F
Battle Grand Prix	490 F
Contrat 3	490 F
Cool World	490 F
Jimmy Connors US	490 F
Amazing Tennis US	490 F
Wing Commander US	490 F
Blue Brother US/Jap.	490 F
Tiinytoon Jap.	490 F
Best of the Best US	490 F
Magical Quest US	490 F
Road Runner US	490 F
Spiderman X Men US	490 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F
Axelay US ou Jap.	490 F
Out of this World US	490 F
Phalanx	490 F
Pocky et Rocky	490 F
Prince of Persia US/Jap.	490 F
Tortue 4 US	490 F
Sonic Blastman US	490 F
Street Fighter II US	490 F
Super Strike Eagle US	490 F
Terminator	490 F
Terminotor II	490 F
Twin Bee Jap.	490 F
Toys	490 F
Dragon's Lair US	450 F
Joe et Mac 2 Jap.	450 F
Tom et Jerry	450 F
Mec Warrior (Tél.)	
Equinoxe (Tél.)	
Dungeon Master US (Tél.)	
Wolfchild (Tél.)	
Shadowrun(Tél.)	
Superman (Tél.)	
MVP Football (Capcom) (Tél.)	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent êtres modifiés sans préavis en fonction des cours du change.



Console MEGADRIVE 2 manettes compil de 3 jeux 990 F

ACCESSOIRES

Pro 2	149 F
Competition pro	189 F
Arcade Power stick	349 F
Action Replay pro	449 F
2 manettes infrarouge	449 F
Menacer	449 F

JEUX

Sonic 2	395 F
La Petite Sirène	395 F
Talespin	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rampart	395 F
Cadash	395 F
Splater House 2	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street of Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
PGA Tour Golf II	449 F
World Cup Soccer (Tecmo)	449 F
Chase HQ II	449 F
James Bond 007	449 F
King of Monster	449 F
Mohamed Ali Boxing	449 F
Tortue Ninja 4	449 F
Tiny Toons	449 F
Fatal Fury	479 F
Flash Back	479 F
Chakan	395 F
Shining Force (Tél.)	
Amazing Tennis (Tél.)	

Pour les news ou autres titres à venir sur marsr appelez-nous.


NEO GEO


Console + Péritel + transfo 1990 F
Console + jeu (jeu imposé)
2490 F

ACCESSOIRES

Memory card	190 F
Manette Néo Géo	390 F

JEUX

Alpha Mission 2	690 F
Magician Lord	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Robot Army	890 F
Eightman	890 F
Trash Rally	890 F
Soccer Browl	990 F
Last Ressort	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Art of Fighting	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
Super Side Kick (foot)	1 490 F
Base-Ball Star 2	1 490 F
Sengoku 2	1 490 F
Fire Suplex (Catch)	1 490 F
View Point	1 690 F

Autres informations : nous appeler.



GAME GEAR + Compilation de 4 jeux : tennis, foot, columnus, et course de voitures
790 F
Promotion limitée

ACCESSOIRES

Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F

JEUX

Wimbledon	250 F
Sonic 2	250 F
Prince of Persia	250 F
Alien 3	250 F
Tasmania	250 F
Indiana Jones	250 F
Batman Returns	250 F
Space Invader	250 F
Spiderman	250 F
Terminator	250 F
Olympic Gold	250 F
Kick off	250 F
Senna GP	250 F
Shinobie 2	250 F
Street of Rage	250 F
Vampire	250 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. **FERMÉ LE LUNDI AU MOIS DE MAI.** Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

***QUELQUES INDICATIONS :** en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

S.P. 05/93

Super Famicom

NIGEL MANSELL STILL ALIVE !

Pas besoin de longs discours (vous en trouverez un dans ce test, cf TSR Vs Olivier) pour présenter Nigel Mansell et encore moins le jeu dont il est le héros. Il s'agit, évidemment, d'une simulation de course en sac, un genre nouveau sur Super Famicom! Que cela soit en championnat du monde avec mot de passe ou en course simple, vous pourrez courir sur Williams–Renault sur les 16 circuits officiels. Tout ou presque est paramétrable sur votre F1 bleue et vous pourrez choisir de commencer la course d'entrée, ou de réaliser des chronos pour briguer la pole position. Réalisme et vitesse sont au programme de cette simulation, qui vous place dans l'emplacement du pilote et vous propose la même vue que celle d'un pilote lors d'un grand prix. Mais jugez vous–même...



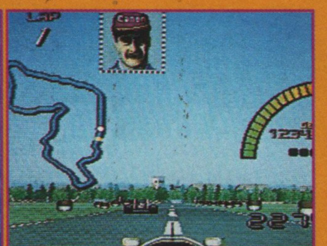
Après avoir participé aux 16 circuits du championnat du monde, Mansell vous remercie lui–même d'avoir terminé le jeu.



Le classique mais très utile écran de configuration de sa Formule 1, vous permettra de choisir des pneus pluie ou des vitesses automatiques.

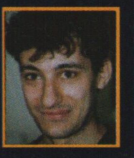
MANSELL'S ADVICE
Lorsque vous choisissez l'option "Mansell's advice", vous pouvez choisir votre circuit; Mansell vous indiquera les passages difficiles et vous conseillera pendant la course.





F1 NIGEL MA[NSELL] CHALLE[NGE]

Comme vous devez certainement le savoir maintenant, je suis un fou de Formule I et, en tant que tel, j'adore tous les jeux bien faits qui s'en rapportent. En l'occurrence, celui-ci ne m'a pas déplu, ce qui est déjà une bonne chose. Mais de là à dire que c'est un soft inoubliable, il y a un pas que je ne franchirai pas de sitôt. Car, même si d'un point de vue technique, Nigel Mansell s'avère être très bon (malgré quelques effacements de sprites!), il n'en reste pas moins que le plaisir de jouer n'est pas vraiment là. La différence est déjà très faible entre le mode "Arcade" et "Simulation": la difficulté est la même! D'autre part, on est loin de la réalité avec seulement 12 voitures au départ. Ne serait-ce pas de la Formule Ford par hasard? Non, vraiment, il ne fait pas le poids avec un Human GP qui pouvait se jouer à deux! En bref, le jeu ressemble au champion du monde moustachu anglais: mal dégrossi, mais tout de même sympa!

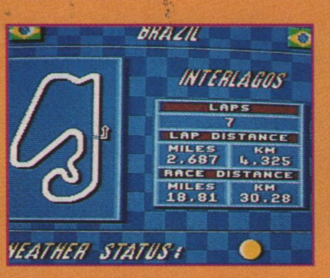


TRAZOM

CHOISISSEZ VOTRE CIRCUIT, IL Y EN A 16!

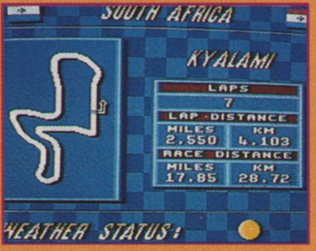
En mode championnat, vous roulez sur les 16 circuits dans l'ordre, mais vous pouvez aussi choisir un des circuits en mode single race ou practice. Le globe terrestre tourne et s'arrête sur la ville dans laquelle se déroule le grand prix choisi.







Pour chaque circuit, on peut connaître, avant toute chose, le nombre de tours, les distances et la situation météorologique. Ensuite, c'est parti pour la course.





Il arrive qu'il pleuve en Afrique du Sud!

TSR VERSUS OLIVIER (FACE A FACE DEGUISE)
HUMAN GP ET NIGEL MANSELL SONT DANS UN BATEAU

TSR et moi (Olivier) sommes en général d'accord sur la valeur des jeux que nous testons, mais deux genres nous ont toujours mis en profonde opposition: les golfs et les simulations de F1. Le mois dernier, après mon 92 % à Exhaust Heat II, nous avons dû régler un léger malentendu à coups de lance-flammes à la rédaction. Ce mois-ci, alors que les locaux ont dû être transférés ailleurs pour cause de sinistre, nous voici à nouveau en proie à une comparaison qui fera, sans doute, un peu mal à mon grand ami de toujours, TSR, vraiment un super type méga cool! Je trouve que son 95% du Human GP était un peu exagéré car je ne sais plus quelle note mettre à Nigel Mansell qui est un excellent programme. En fait, tout n'est qu'une question de sensibilité: soit vous êtes branché simulation à donf avec les dérapages à gogo, les passages de vitesses manuels, les vrais noms d'écuries, soit vous êtes gaga d'arcade. Mais il y a ceux qui aiment les deux et qui aimeront donc Nigel Mansell, qui a réussi l'adéquation parfaite entre tous les aspects de simulation cités précédemment et le plaisir de l'arcade. Cela va beaucoup plus vite que Human GP et c'est plus coloré, moins rébarbatif. Par contre, dans Nigel Mansel, le mode 7 n'est pas utilisé et l'on retrouve le sempiternel déroulement de route de ce genre de jeu. Autre avantage cuisant pour Human GP, on peut y jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas le cas de Nigel Mansell. D'un autre côté, quel plaisir et quelle jouabilité excellente! Disons que Nigel Mansell, de par son orientation et surtout sa distribution bientôt officielle en France, est davantage à conseiller aux lecteurs joueurs mais non spécialistes de F1. Les puristes et rois de la simulation (genre, je dérape et je me fous dans le décor toutes les trois millisecondes) préfèreront Human GP. Sinon, TSR, je l'aime bien! Et de toute façon, une seul homme peut désormais régler cet épineux problème, il s'appelle Trazom!

Les courses de bagnoles sont à l'honneur depuis le début d'année. Après Human GP, Exhaust Heat II, voici Nigel Mansell et la qualité qui place ce jeu au-dessus des 90 % comme les deux précédents. On nage dans le bonheur avec cette simulation qui reprend tous les héros, les circuits et les vraies marques du championnat passé. De plus, il propose une prise en main immédiate, un plaisir de jeu instantané et une conduite quasi intuitive, même pour ceux qui n'ont jamais joué à ce genre de jeu. Les graphismes sont superbes et colorés, même si les bas-côtés ne sont pas toujours remplis (c'est habituel dans ce genre) et l'animation est aussi fluide que rapide. Bref, je vous conseille ce jeu si vous aimez les courses. OLIVIER



NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

EDITEUR · INFOCOM
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · SIMULATION F1
TAILLE CARTOUCHE · 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 16
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
PASSWORDS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



- Un mélange réalisme-arcade très attractif.
- Une vitesse démentielle.
- Des graphismes somptueux et variés (16 circuits différents.)

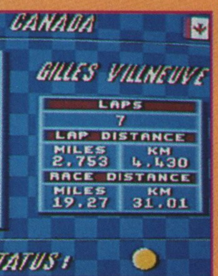


- On ne dérape pas beaucoup.
- On ne peut pas jouer à deux.

Lorsque vous vous arrêtez au stand, tout se déroule sous vos yeux, toujours comme si vous y étiez. Les programmeurs auraient pu tout simplement écrire "Arrêt au stand" mais non, ils ont préparé une petite séquence.



Attention lorsque vous doublez en virage. Il s'agit de bien doser l'accélération vous permettant de doubler, et le freinage vous permettant de ne pas vous manger une balise de sécurité ou un panneau.



Après le soleil sur les déserts, la pluie sur la savane et autres étendues verdoyantes, voici le Canada et ses buildings en toile de fond. Chacun des 16 circuits propose des décors différents.



La grille de départ qui donne les vrais noms et montre les vraies F1. Si vous choisissez de débuter une course sans les qualifications, vous partirez automatiquement douzième. C'est le cas sur le cliché car c'est Trazom qui jouait et ce dernier ne voulait absolument pas courir sous les couleurs Williams-Renault. Il laisse donc partir Senna en pole...



GRAPHISME
Des décors de fond qui changent à tous les circuits. Les bas côtés sont assez normalement fournis. Les couleurs sont belles.



ANIMATION
Cela speed un maximum! Même si le mode 7 n'est pas utilisé, le résultat est génialissime et réaliste. Quelques minis bugs sur les bas-côtés tout de même.



SON
Pendant les courses, le bruit incessant du moteur finit par rendre dingue. On dirait Evinrude dans Bernard et Bianca!



MANIABILITE
Le jeu a su garder un parfum d'arcade malgré son aspect simulateur. On apprécie de ne pas déraper tel un malade, comme dans Human GP.



RIGHT JACK !



Jack est un super joueur et il le montre...

Jack Nicklaus est un grand champion de golf qui a prêté son nom pour sponsoriser un jeu sur micro qui vient d'être adapté sur Super Nintendo et sur Game Boy. Pour une fois que l'on peut avoir droit à une simulation micro sur Game Boy, on est bien content! Quatre circuits parmi les préférés de Jack ont été sélectionnés, ce qui fait un total de 72 trous à tenter dans le jeu. LA sauvegarde d'une partie en cours vous permettra de reprendre un parcours plus tard. Il est possible de s'entraîner, de jouer de l'argent en Skin Games ou de tenter tout simplement un concours de 1 à 4 joueurs. La vue est en 3D et il est possible de visualiser le green en vue de dessus pour régler la direction du tir. Une option de vue plongeante vous montrera le green dans sa totalité, avant le jeu, dans une animation 3D.

Jack Niclaus Golf

Jack embourbé dans un bunker...

Voici la vue proposée avant chaque coup et qui met quleque temps à s'afficher. On voit la balle s'élever dans les airs et s'éloigner puis un nouvel écran s'affiche pour monter la nouvelle vue.



Enfin une conversion d'un golf venant de l'univers micro car le nombre de jeux de golf commençait à se faire minimal sur Game Boy. Le problème est que ce n'est pas le meilleur qui a été choisi et sa conversion ne rend pas vraiment bien sur le petit écran monochrome de la machine. Le principal problème est que les écrans des décors en 3D mettent des heures à s'afficher. On se lasse d'attendre et le plaisir ludique en prend un sérieux coup. C'est dommage, car les commnades étaient simples à utiliser et le réalisme intéressant. Je préfère toujours le Golf de Nintendo malgré son ancienneté. A signaler une superbe option de survol en 3D du terrain, avant le jeu mais pas pendant le jeu. **OLIVIER**

JACK NICKLAUS GOLF

EDITEUR • TRADEWEST
GENRE • SIMULATION DE GOLF
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
CONTINUES
PASSWORDS



- Un bon réalisme graphique.
- Des options complètes.



- Les écrans mettent des heures à s'afficher.



GRAPHISMES
Le réalisme est de la partie dans ce jeu très bien converti sur le petit écran Game Boy. Cela reste néanmoins en trois niveaux de gris...



ANIMATION
Pas d'effets de 3D en temp réel, on voit s'élever la balle , avant de la voir retomber dans un autre plan qui met une heure à s'afficher.



MANIABILITÉ
Un bon golf en ce qui concerne la maniabilité, rien à redire.

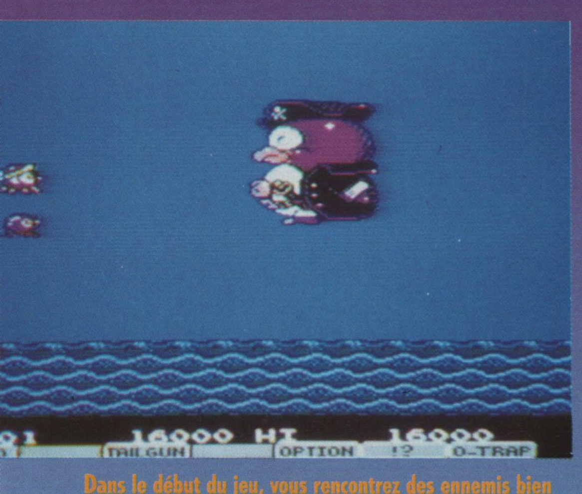


SON/BRUITAGE
La musique pendant le jeu est assez sympa, mais sans plus.



RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER!

Je vous passe cette dramatique histoire de Mme la pieuvre et son ennemie la punaise qui, quoi que passionnante n'est pas ce qu'il y a de plus surprenant. Le véritable drame dans tout ça, c'est que le Grand Octopus tient la terre entre ses bras. Pour dire la taille du grand Octopus! Et donc Vic Viper, Pentarou, Tween Bee et la belle et délicieuse Pieuvre! En voilà une histoire qu'elle et belle et qu'elle n'est pas destinée à un public au QI de punaise (puisqu'on en parle!) Allez, le temps passe, foncez dans le tas! C'est toute une philosophie!



Dans le début du jeu, vous rencontrez des ennemis bien étrange, par exemple ce perroquet rose géant. Qu'est-ce qui est jaune et pèse deux cents kilos?... Un canari, mais une belle bête!



Dans le château, après une grande balade dans l'espace! Choisissez votre chemin dans ce dédale aux habitants peu causants.

PARODIUS

66700 HI 66700

Après une tonne et demi de bonus, vous voici avec des modules de tirs et un champ protecteur. Après ça, le reste est facile, on se demande presque pourquoi on tient encore le pad?

D'entrée, une question: peut-on objectivement parler de Parodius sur Nes, après les superbes versions Nec et Sfc? Ben la réponse est: pas sûr du tout. En effet, sans vouloir comparer ce qui n'est pas comparable, on peut dire que malgré l'heroïque tentative de Konami il y a quelqes années de transposer Parodius sur Nes, le fun n'est pas au rendez-vous; je m'explique: le plaisir de Parodius est composé de: 20% de gameplay, 10% de petits détails informes et 70% de gags visuels. Tout le monde connaissant les capacités graphiques de cette bonne vieille Nes (elle fête ses 13 ans cette année), je vous donne donc mes conclusions sur cette cartouche: vous faites ce que vous voulez, moi j'arrête d'y jouer Greg



A la Gradius pour ce Parodius où l'on retrouve les murs qui se détruisent afin de se frayer un passage! Jetez donc un oeil du côté de Gradius II, on retrouve la même scène... en plus beau.

PARODIUS CONTRE LIFE FORCE



Lorsque je dis Life Force, rien à voir avec le film du même nom. La Nintendo n'a pas à son actif une foule de shoot them up et, lorsqu'on voit le résultat, on comprend pourquoi et l'on apprécie fortement. Parodius ralentit à fond et les sprites clignotent comme un sapin de Noël un 24 décembre au soir. Life Force n'avait pas ces défauts, bien heureusement pour lui et c'est à ce titre qu'il s'impose avec facilité face à Parodius.



Un shoot them up sur la Nintendo, c'est comme mettre Eye Of Beholder II sur la Master System. C'est-à-dire que l'on peut redouter le pire en le sachant, et que l'on observe le pire en le voyant. Les sprites n'arrêtent pas de clignoter, ça c'est le petit 1. Petit 2 (on admire la logique et la structure du texte au passage, merci, j'aurais pu dire petit 3 mais ce n'est pas le cas!) il est rare de voir un jeu sur Nintendo qui ralentisse autant. En prenant les trente dernière sorties sur Nintendo, vous ne trouverez aucun programme qui ait autant de ralentissements. Bien sûr, les graphismes sont sympas, et l'on peut se dire que si l'on veut un shoot them up sur Nintendo, on peut se rabattre dessus -on peut aussi acheter la 16 bits et Aleste-. Ce n'est franchement pas une réussite et le label Palcom ne change rien à l'affaire. Hugh!

TSR

PARODIUS

EDITEUR	PALCOM
GENRE	SHOOT THEM UP
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 SUCCESSIVEMENT
CONTINUES	INFINIS



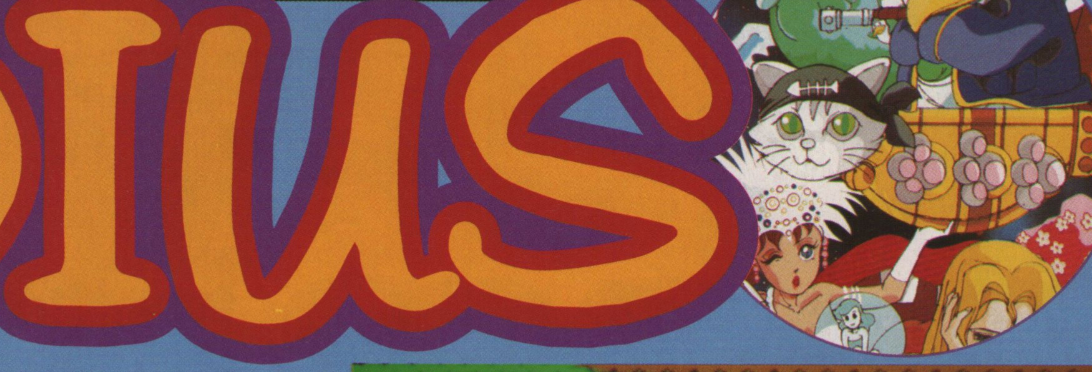
• Les couleurs sont plutôt sympas.



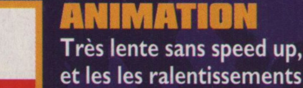
• les sprites clignotent.
• ça rame! ou ça pagaïe c'est selon.
• durée de vie mini, et moi ce que j'aime dans l'mini...



Attrapez donc ces bonus, vous aurez, au choix selon les bonus des points, une super bombe, une vie en plus, un bouclier, ou bien vous deviendrez invisible!





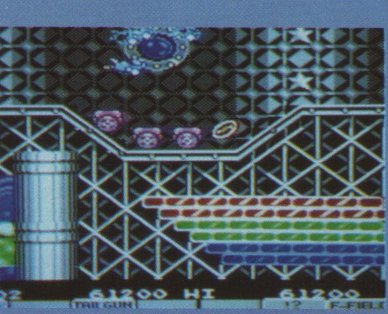


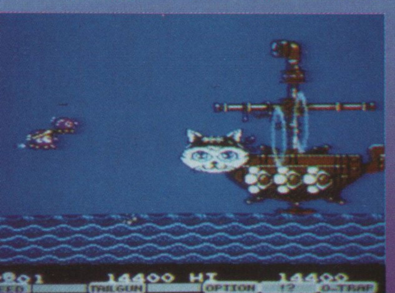
GRAPHISMES
15
• Il y a de bonnes idées.

ANIMATION
10
Très lente sans speed up, et les les ralentissements et les clignotements se rencontrent à outrance.

MANIABILITÉ
15
En pleine vitesse, on ne se plaint pas, dommage qu'à certains moments on ne voit plus rien à cause des clignotements.

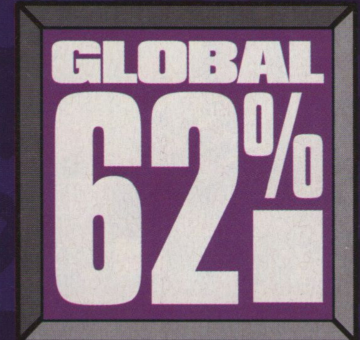
SON/BRUITAGE
16
Les musiques reprennent des thèmes connus, et c'est bien fait.





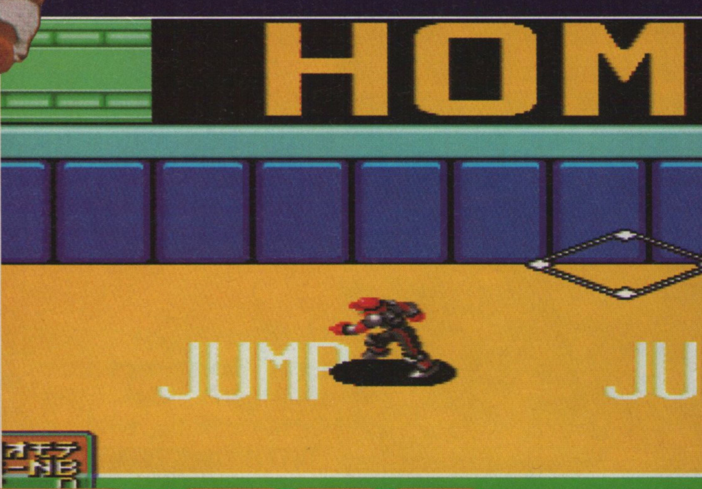


Les coffres ne contiennent pas toujours des merveilles et c'est le cas ici! Des monstres à la pelle pour des clignotements et des ralentissements à la pelle.



LES DIAMANTS, DE BASE BALL, SONT ETERNELS!

Prenez donc une poignée d'américains enthousiastes aimant les pizzas, la bière, le bruit et l'action, mettez les un quart d'heure dans un champ en rase campagne et vous obtiendrez, en un rien de temps, un match de baseball. Ce n'est pas une recette miracle, c'est une réalité. Vous en penserez ce que bon vous semble. Seconde étape dans cette recette, digne des plus ingénieux secrets de Coca Cola Industry, reprenez les mêmes personnages dans 27 ans, soit en 2020, et vous obtenez alors, ô miracle, accrochez-vous on va rire, des équipes de base ball composées de robot et de Cindy Crawford à la chaîne! C'est terrible ce que l'on peut faire en partant de pratiquement rien! Dans un stade à l'allure peu conventionnelle, retrouvez les moments forts de ce sport légèrement modifié pour l'occasion, mais toujours aussi explosif! En 2020, le base ball, c'est vraiment du sport!



Dans le futur, il est possible de réaliser de très grands sauts. Boubka passe 18m30, Sotomayor s'élève au dessus des 6 mètres alors que Carl Lewis a enfin franchi les 52 mètres au saut en longueur. Sur le terrain de base ball, vous aussi, plongez ou bien faites une chandelle. La maniabilité est impeccable et la réussite du coup quasi assurée.

BASEBALL 2020

Un coup d'oeil sur le stade qui n'en vaut pas du tout le coup. Mais c'est aussi ça Joypad, on vous fait TOUT voir! Bientôt, Cindy Crawford...

Transfuge de la Neo Geo, comme TSR a déjà dû vous le dire, Super Baseball 2020 peut se targuer d'être un jeu de bonne qualité. Tout d'abord, parce que les graphismes sont très soignés et, d'autre part, parce que les parties à deux sont véritablement endiablées! Le seul petit défaut est qu'il subsiste encore et toujours quelques ralentissements, mais qui ne nuisent en aucune façon au jeu, je vous rassure! Pour le premier Baseball futuriste, on peut dire que c'est non seulement le meilleur du genre (et pour cause!), mais également le meilleur tout court. Sur SFC évidemment. Etant, avant tout, très "Arcade", ce qui facilite la prise en mains et malgré un faible nombre d'options, ce jeu risque de vous séduire si vous êtes un amateur de ce sport américain. A voir, donc.

TRAZOM 

SUPER BASE BALL 2020

EDITEUR • KAC
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANE



On ne se sent pas bouleversé par la vue du jeu qui demeure on ne peut plus classique, mais aussi on ne peut plus efficace.

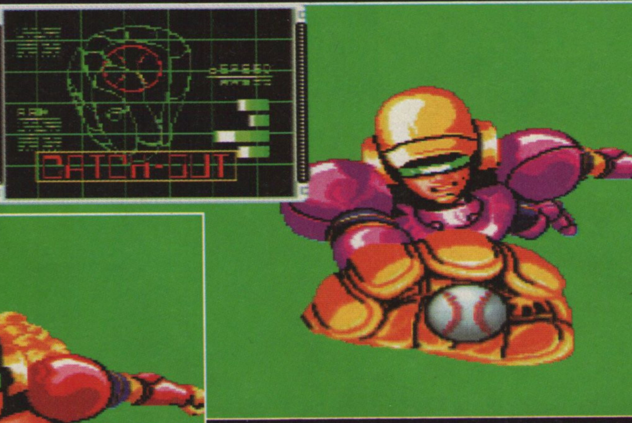


La SFC parvient enfin à conclure dans le domaine, pourtant largement exploité, du baseball! L'adaptation du jeu de SNK sur la Neo Geo est une franche réussite, et l'on se prosterne devant ce jeu hyper jouable et bien beau. Ne cherchez pas trop le réalisme, nous sommes dans le futur. Néanmoins, le jeu ne manque pas d'intérêt. On ne s'ennuie pas une seule seconde et l'on s'amuse à voir les robots tomber en miettes, les jeunes filles jeter les battes, et les plus balaises les éclater sur le genou (là, il faut être très fort!) Dommage qu'il y ait si peu d'équipes au programme, on en fait vite le tour, d'autant plus que les sprites se retrouvent d'une équipe à l'autre sous des couleurs différentes. C'est le défaut du jeu

TSR



Autre gros plan, pour une arrivée limite sur la base! Chaud! cacao!



Un gros plan sur l'action au moment même ou elle survient. C'est beau et ça vous donne une ambiance du tonnerre autour du terrain. Du bon travail.



• Des gros plans sur l'action très beaux.
• Une maniabilité totale.
• Un baseball fantaisiste de bon goût.



•Des ralentissements qui gênent parfois le joueur.
•Dommage que le public ne soit pas plus présent.
•Peu de sprites différents, en définitive.



GRAPHISMES — 15
On fait dans le simple, mais dans l'efficace, avec un coup de chapeau pour les gros plans qui viennent figer l'action!



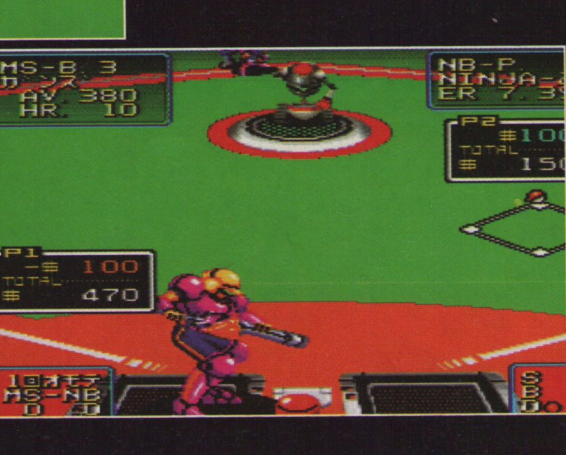
ANIMATION — 13
Hum, hum! Les ralentissements, vous connaissez? C'est le moment de nouer de nouvelles relations!



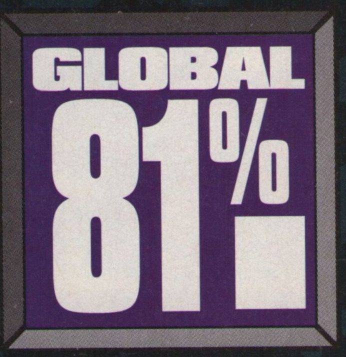
MANIABILITÉ — 19
Rien à redire; seuls, les ralentissements viennent rendre les choses plus compliquées qu'elles ne devraient l'être.



SON/BRUITAGE — 12
La musique est sympa, sans plus, la présence du public bien trop discrète.



Lorsque l'on s'énerve, on s'emporte et l'on fait alors des choses bizarres pour ne pas dire franchement louches. On se met à aimer son prof d'allemand, à lire du Françoise Sagan ou on casse sa batte de baseball! Séquence choc!



SUPER BASE BALL 2020 CONTRE ROGER CLEMEN'S BASEBALL

Deux softs de baseball qui sortent, dans deux domaines bien distincts, des éternels sentiers battus (qui commencent d'ailleurs à se plaindre). Tout d'abord, Clemen's, avec sa vue du diamant peu orthodoxe, mais originale. C'était sympa, mais on s'y perdait un peu. Base ball 2020 propose un ensemble de vues du jeu plus classiques, mais il aurait été stupide de changer une recette qui marche sur toutes les consoles depuis bien longtemps maintenant. Les musiques et les bruitages du baseball futuriste sont, dans l'ensemble, supérieurs à ceux de Clemen's. Pour ce qui est des graphismes, on peut dire que les deux jeux se valent, même si 2020 est bien plus fantaisiste. On n'atteint pas les sommets du réalisme (ce qui est plus que logique puisqu'il s'agit d'anticipation), avec ce soft. Il n'y a pas à épiloguer plus longtemps, Clemen's, ainsi que les autres baseball de la SFC, sont lâchés par cette excellente adaptation du jeu de SNK.

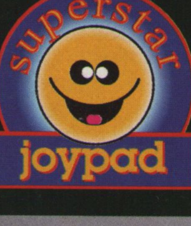


On ne fait pas une visite des lieux sans la carte ou alors on se paume. C'est un proverbe parisien. Sans carte, c'est galère!

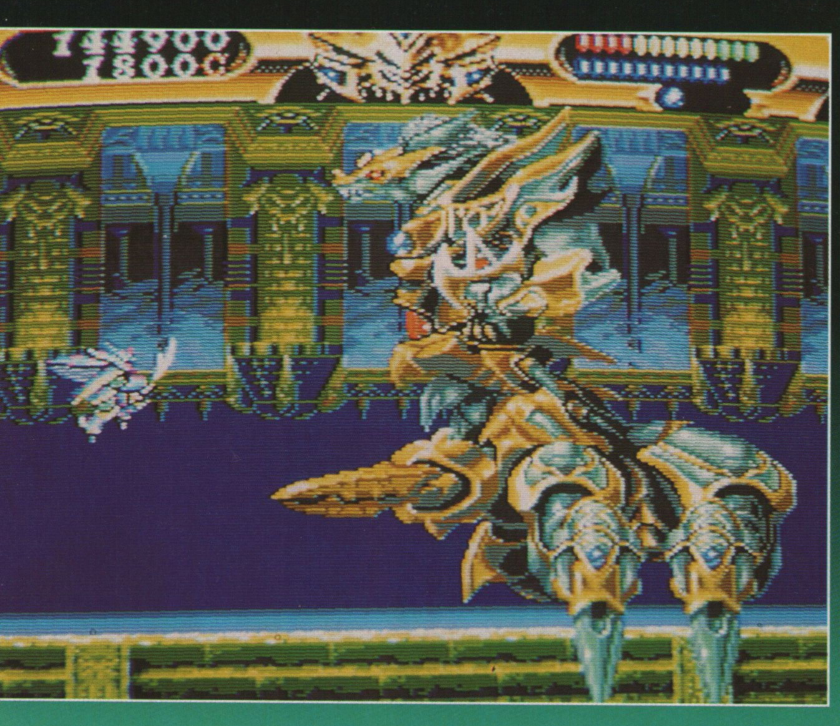


LORD OF THE WIND, LORD OF THE ROCK!

Le monde de Mistral est au bord du gouffre! Aaaaahhhh! Qui l'a poussé? Ca c'est malin! Non, non, nous n'en sommes pas encore là. Pourtant, le pays de Mistral est bel et bien sur le point de se retrouver contrôlé par les forces obscures de Zaggart... c'est ennuyeux, n'est-ce pas? Vous ne connaissez peut-être pas Zaggart, mais pour vous esquisser un rapide tableau de l'homme, dites-vous que c'est un croisement barbare entre Vanessa Paradis et Patrick Dupond, qu'il lit du Françoise Sagan, écoute du Demis Roussos et joue à Smash TV sur Megadrive au moins trois fois pas jour! Bref, le genre de mec à abattre. Si votre voisin joue à Smash TV Megadrive, passez-moi son adresse. Non mais. Votre ancêtre Dyu a laissé, dans votre patrimoine génétique, bien des choses; conclusion, vous voilà désigné d'office pour anéantir les six Lords des Ténèbres et sauver Mistral d'une fin imminente. Merci les gênes! Vous n'en avez pas une autre comme ça?



LORDS OF THUNDER





Avant d'en arriver à vaincre le boss de cette sombre comédie, frittez-vous quelques dragons, histoire de vous faire la main. Et hop! Un coup d'épée +18 contre dragon entre les dents! - Pas mal Paladin 18ème niveau! - Merci, Ranger 24ème niveau! Comment ça va jeu de gros-bill?







MAY THE FORCE BE WITH YOU!

Récupérez les bonus de pouvoir et augmentez les capacités de votre méga-pétoire (terme du patois bourguignon servant à désigner une arme d'une très grande puissance, si, si) pour tous les later, un peu comme Stéphane à SFII, mais c'est une autre histoire.

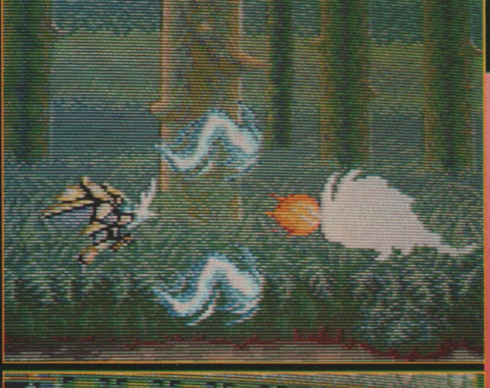


Presque un an d'attente! On croit rêver! Mais le résultat est plus que concluant, c'est, une fois encore, une franche réussite. Tout d'abord, on fond devant les musiques de guitares électriques! Ca ne vaut pas du Maiden, du Vai ou du Satriani mais c'est tout de même hyper bien! Ensuite, l'animation est rapide, même lorsque les sprites sont en masse à l'écran! Il y en a d'ailleurs tellement que l'on n'évite pas les clignotements... détails car cela va tellement vite que l'on n'y fait, au fond, pas attention; alors... dommage que le jeu n'ait pas un niveau de difficulté aussi élevé que GOT. Il se termine vite mais c'est toujours avec plaisir que l'on retourne "s'en faire une petite, histoire de tous les bousiller". Alors, si votre prof d'allemand commence sérieusement à vous... (je vous laisse mettre le mot qui vous semble le plus adapté à la situation) branchez le donc sur LOT et il se fera oublier au moins pendant de longues heures! C'était le conseil malin du mois!

TSR



Bien loin de la petite boutique des horreurs, la petite boutique de Lords of Thunder. On remarque, au passage, que ça rime, merci et l'on peut même applaudir bien fort. En fin de niveau, achetez de la vie, du pouvoir et même des continues! Mais là, c'est cher et l'on peut faire sans, enfin presque...



DES ARMES FATALES, SANS DANNY, NI MEL.

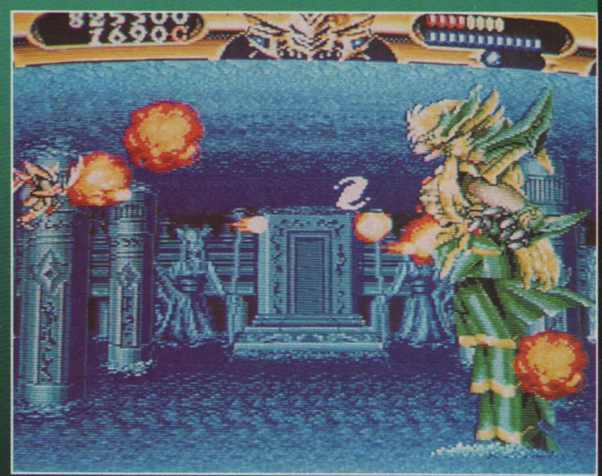
(NDLR: ARF! ARF! ARF!)

Trois armure pour trois sortes de tirs différents que vous pourrez utiliser à divers degrés d'intensité! De la variété en voici en voilà, comme quoi on peut se passer de Sacrée Soirée.







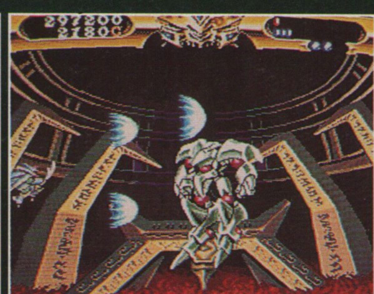


On retrouve encore des dragons! A moi Paladin 18ème niveau! Ensuite, le boss, qui, comme tous les boss de ce jeu, n'a que l'inconvénient d'être trop facile à passer, surtout si l'on possède l'armure adéquate. A vous de la trouver et de faire le bon choix!

LORDS OF THUNDER

EDITEUR • HUDSON SOFT
MACHINE • SUPER CD ROM 2
GENRE • SHOOT THEM UP
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NIVEAU DE NIVEAUX • 8
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3 ET+





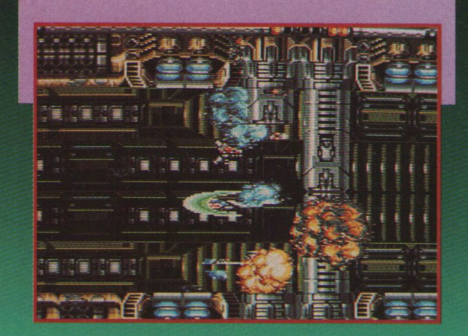
Nous voici en terre de feu. Inutile de dire qu'ici, l'armure d'eau est efficace et pourra en refroidir plus d'un.

LORDS OF THUNDER VS GATE OF THUNDER

FACE À FACE

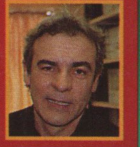
La suite du meilleur shoot them up du monde, GOT (et non pas GOD, même le jeu est divin) ne pouvait être qu'à la hauteur de son illustre prédécesseur. Mais la question que l'on se pose est de savoir lequel des deux est le mieux? Argl! C'est une question qui agitait déjà Socrate auquel Nostradamus avait dit que Thoutankamon IV ne jouerait jamais à GOT et que le monde en serait changé. C'est encore métaphysique tout ça. Premier point de comparaison: les musiques. Dans les deux cas, on tombe par terre, raide, comme une mouche abattue en plein vol par la giclée d'un insecticide nauséabond. On retrouve les graphismes de qualité de Gate of Thunder, et même si les clignotements de sprites se font plus sentir dans LOT, l'animation est, une fois de plus, fluide et hyper rapide. Si vous possédez GOT, précipitez-vous sur LOT, la qualité est identique et le jeu est cependant agréablement différent. Seule faiblesse pour LOT, il n'est pas assez difficile.





Les grands shoot them up de Hudson sur NEC c'est vraiment quelque chose ! Dès les premières secondes de jeu on décolle au son d'une musique rock qui vous ramone les tympans (à fond la caisse sur une chaîne hi-fi de préférence)et qui vous donne la pêche pour commencer le massacre; les aliens vont en prendre plein la tronche! Ca tire dans tous les coins, l'ennemi est franchement agressif, tout va très vite, on n'est plus devant son écran mais sur une planète lointaine en train de casser de l'alien. Gate of Thunder a pulvérisé tous ses concurrents l'année dernière et Lords of Thunder est bien parti pour prendre la relève cette année. On ne verra sans doute pas mieux dans le genre jusqu'à la sortie de la NEC 32 bits et je dois dire que j'attends avec impatience le premier shoot them up de Hudson sur cette bécane, ça devrait faire mal!

AHL





- Eh! Mais t'as entendu les musiques!
- Une foule de sprites différents!
- Françoise Sagan n'intervient pas.
- Animation rapide avec des tonnes de sprites à l'écran.



- Les boss se passent trop facilement.
- La difficulté moyenne du jeu.
- Pas mal de clignotements de sprites.



GRAPHISMES 17

C'est beau, surtout lorsque l'on connaît les capacités de la console! Rien n'a été omis, et les sprites sont à la fois nombreux et variés.



ANIMATION 17

Scrollings différentiels, animation fluide et rapide... seuls, quelques sprites clignotent: les rebelles; qu'on les latte.



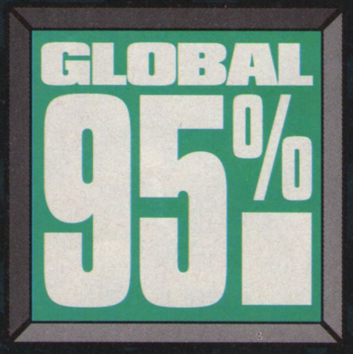
SON/BRUITAGE 19

Enfin, de la musique, de la vraie! Côté son, les "bip! bip! bip!" lorsque vous ramassez les cristaux vous servant de monnaie, sont assez malvenus.



MANIABILITÉ 19

RAS, mais absolument RAS, dans le genre on ne fait pas moins RAS.



Super Famicom

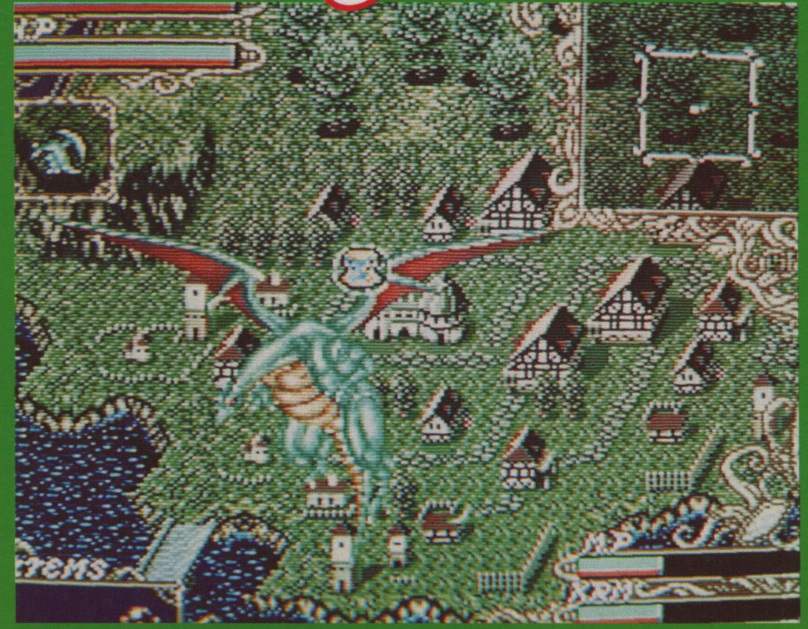
QUAND DRAGON PAS CONTENT, DRAGON TUE! HUGH!



Une fois dans ce beau village tout fraîchement conquis, recrutez des hommes en posant le symbole de votre équipe sur la demeure principale des lieux. Petit à petit, de nouvelles troupes sortiront. Soyez patient et vous aurez, de cette façon, bon nombre d'hommes. Et plus on est de fous...

Tout le monde était bien tranquille et tout allait pour le mieux dans un univers sans Roue de la Fortune et Tournez Manège. Les profs d'allemand s'étaient mis à l'espagnol et Françoise Sagan avait pris sa retraite. Le pied. Mais, les choses se compliquent à cet instant précis du récit. Tout cela, c'était sans compter sur l'arrivée du Dragon et de ses nombreux sbires, parmi lesquels les ogres, les minotaures etc... Votre mission, si vous l'acceptez (petite musique de Mission Impossible en fond) mener une dizaine d'hommes de village en village, les conquérir, abattre les monstres et résister au dragon lorsque

Dragon's Earth



Le voilou, la voilà! Le Dragon! Attention à son souffle, il balaie des armées entières! Faites gaffe aussi qu'il ne se pose pas sur votre pied parce que ça fait mal. Il peut, de cette façon, vous détruire des groupes entiers, juste en se posant dessus... Drôle de fin, en crêpe bretonne...

celui-ci s'amène. Recrutez de nouvelles troupes une fois le village conquis, divisez votre armée en plusieurs escouades et donnez des ordres simples à vos hommes, du genre "allez là les p'tits gars", ou "lattez moi ce gnome géant". Ajoutez au tout un brin de magie utilisable après quelque batailles, et vous vous retrouverez en présence d'un AD&D moyen, ou plutôt d'un Warhammer, le jeu de figurine, où l'on déplace ses hommes pour de petits combats tactiques.

Lorsque l'on commence une partie de Dragon's Earth, on trouve le jeu très bon. A la longue, on s'aperçoit vite qu'il est extrêmement répétitif, et cela à cause du manque d'intrustioins disponibles. On ne peut que se battre, diriger les hommes, employer de la magie, recruter et former de nouveaux groupes. A côté d'un Power Monger (Megadrive), c'est peu. D'autant plus qu'il est parfois délicat d'emmener ses troupes à l'endroit désiré. L'idée de pouvoir se diriger à son gré sur la carte afin de voir ce qui s'y passe est, sans être originale, du moins bonne et le scrolling multidirectionnel servant à visualiser l'aire de jeu, est impeccable. Dommage donc que le jeu soit si limité, une dizaine de commandes supplémenaire aurait été la bienvenue. Un jeu avec lequel on passe des heures entières très agréables, mais qui lasse pourtant au bout d'un moment.

T.S.R.



Sélectionnez, en début de partie, votre niveau. Pour chacun d'entre eux, vous aurez droit à un paysage spécifique. De la neige à la lave, en passant par la jungle, autant de décors, pour des situtions de jeu toujours identiques.

DRAGON'S EARTH

EDITEUR • HUMAN
GENRE
WARGAME
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
3
NOMBRE DE JOUEURS
1
CONTINUES
PASSWORDS
TAILLE CARTOUCHE
8MB



- Un jeu à la Power Monger.
- La musique est OK.



- Diriger correctement les troupes est parfois calvaire.
- Quelques superpositions de sprites.
- Peu d'instructions.

GRAPHISME
13
On est dans le ton des Populous ou des Power Monger. Une flopée de petits sprites. Ce n'est pas très beau, mais sympa.



ANIMATION
13
Quelques superpositions de sprites ici et là.Ça ne gâche en rien le plaisir du joueur. Scrolling et animation de sprites bons, en général.

SON
15
Bande sonore excellente. Petite faiblesse côté bruitages; on aurait aimé en entendre davantage.

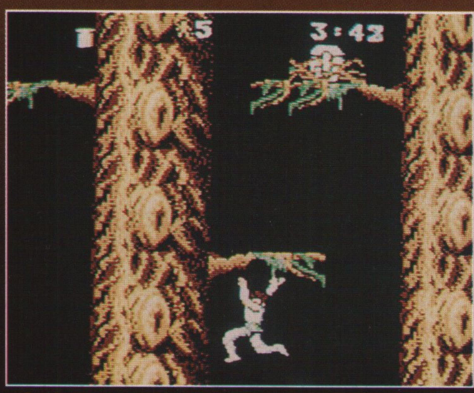
MANIABILITE
13
On ne dirige pas ses troupes avec la plus grande facilité, c'est dommage.



Master System

LA REVENGEANCE !

Strider, guerrier Ninja, classé parmi les tous meilleurs de sa catégorie et qui a déjà écrasé l'oppresseur à de multiples reprises, est maintenant fin prêt à en découdre avec les forces maléfiques. S'étant entraîné près de mille heures de suite, il doit absolument mettre fin aux agissements meurtriers de celui que l'on appelle le Maître. Ce dernier n'hésite pas à employer des méthodes pour le moins despotiques, notamment en envoyant au casse-pipe des automates et des guerriers esclaves. De plus, il retient en otage la Princesse Magenta, pour qui Strider a une affection toute particulière. D'ailleurs, lorsqu'il la voit, il rougit tout le temps. Comprend qui peut. C'est donc, armé de son épée au plasma et de ses shurikens tranchants, qu'il va devoir accomplir son devoir de justicier. Il devra traverser une forêt inamicale, un château presque hanté, un Labyrinthe Alien inquiétant, passer par des toits très glissants, pour enfin arriver au repaire du Maître! Ouf, vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Alors que la destinée s'accomplisse!



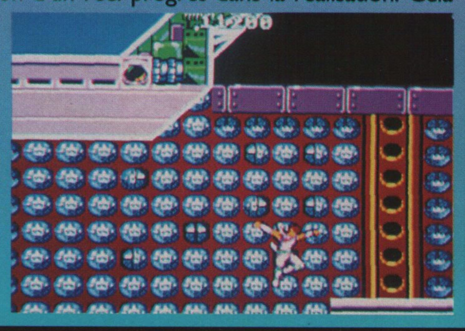
Strider sait aussi s'aggriper à un arbre grâce à ses mains gluantes!

STRIDER II



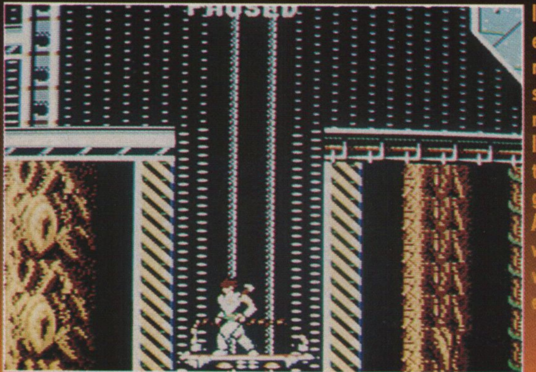
STRIDER II CONTRE STRIDER

Strider, premier du nom, est sorti il y a plus d'un an déjà. Pourtant, quand on voit le deuxième volet, on n'a pas l'impression d'un réel progrès dans la réalisation. Cela dit, les décors sont renouvelés et le challenge n'étant plus le même, vous pourrez toujours vous dire si vous avez aimé Strider, que cette suite est un nouveau défi à relever. Avec de nouveaux ennemis à abattre, d'autres lieux encore plus vicieux à découvrir, Strider II n'aura de cesse de vous tenir en haleine un bout de temps. En fait, les deux jeux se ressemblent assez, si ce n'est que le héros peut maintenant lancer des shurikens. On peut donc dire qu'il y a match nul, même si Strider II bénéficie de son statut de "nouveauté".

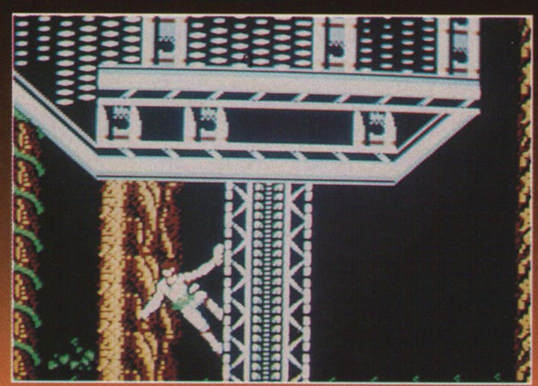


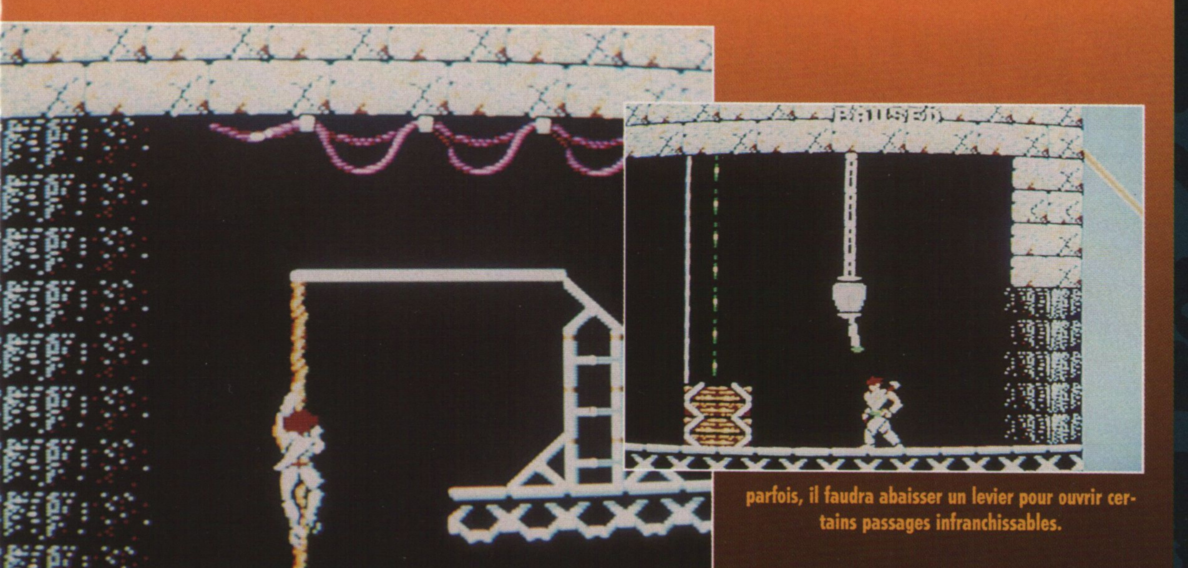


cette boule multicolore est un bouclier Rotun. Elle vous permettra de résister plus facilement aux assauts de l'ennemi.



l'ascenseur est un bon moyen de passer d'un niveau à l'autre sans trop se fatiguer! Ah oui? Attendez de voir ce qui vous attend en bas!


sur les murs aussi, Strider aime jouer les Spiderman. Vous pouvez même ramper à la verticale. Et il fait la vaisselle aussi?

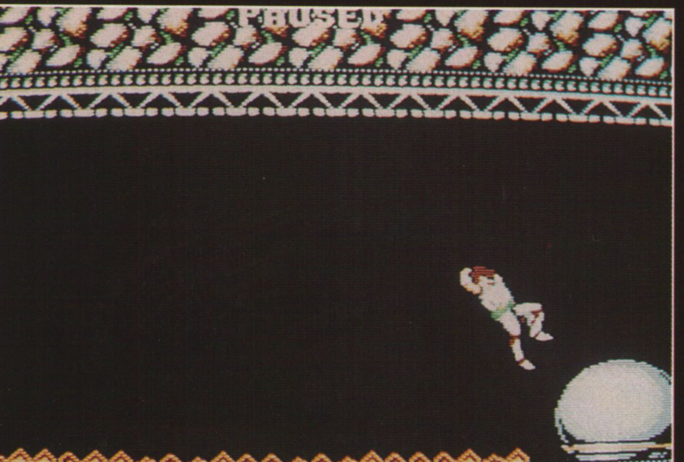


parfois, il faudra abaisser un levier pour ouvrir certains passages infranchissables.

Au premier abord, je n'avais pas une très bonne opinion de ce jeu, notamment parce que la maniabilité n'est pas des plus aisée. Mais au fil du temps, après deux heures de jeu et, donc, une accoutumance certaine et forcée, j'avoue que mon jugement est totalement différent. D'une part, parce que l'intérêt était devenu plus grand et, d'autre part, parce que j'avançais assez vite, ou plutôt, progressivement. Certes, les sons sont exécrables, mais on se prend vite au jeu. Les monstres fusent de partout, les boss intermédiaires aussi et l'on en redemande. Ce qui est surtout très attrayant, c'est le côté "recherche". En effet, il faut souvent se remémorer certains passages délicats pour pouvoir, ensuite, les passer. Parfois même, il ne faut pas avoir peur de tenter le grand saut dans le vide, en espérant trouver la terre ferme de l'autre côté! TRAZOM

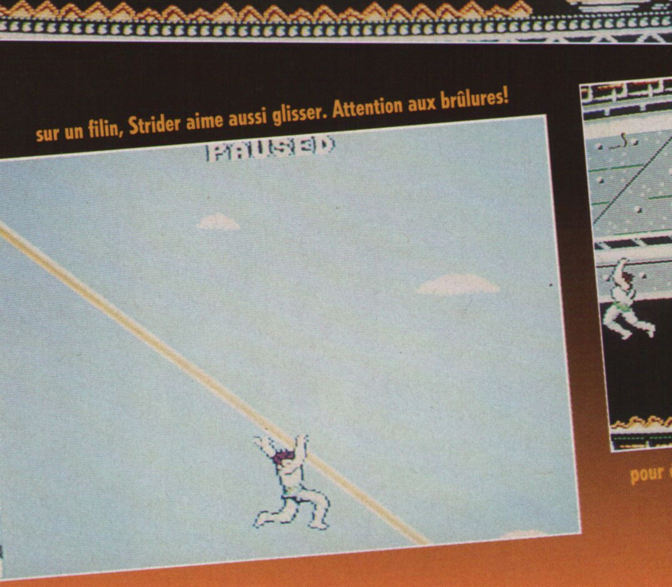


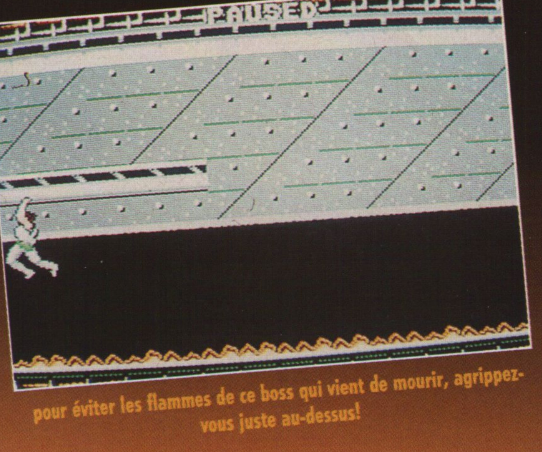
On commence par le début, c'est original... La bande son de Strider. Une musique agréable qui ne dépareille pas avec le genre du jeu, et des bruitages de qualité inégale, où l'on en remarque certains très bons. C'est déjà un début, le jeu peut s'écouter mais peut aussi se voir, ce qui est bougrement pratique pour un jeu vidéo! Les graphismes, sans atteindre un Global Gladiators ou un Mickey, ont été l'objet d'un minimum d'attention et l'animation est, pour sa part, impeccable, autant pour l'animation du sprite de Strider que pour le scrolling multidirectionnel qui ne se "brise" jamais, c'est-à-dire qui ne se découpe pas en blocs de sprites sur les bords de l'écran. Dommage que les boss soient aussi inintéressants et qu'il suffise de deux secondes pour les exterminer en fonçant dans le tas. Dommage aussi que la maniabilité ne soit pas meilleure. Un bon beat them up, mais vraiment rien de plus. T.S.R.



lorsque vous sautez, vous faites obligatoirement un saut périlleux tendu. Profitez-en pour frapper et, ainsi, prévenir toute attaque.

sur un filin, Strider aime aussi glisser. Attention aux brûlures!





pour éviter les flammes de ce boss qui vient de mourir, agrippez-vous juste au-dessus!

STRIDER II

EDITEUR • US GOLD
GENRE • ARCADE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3



- Une action d'une intensité extrême!
- Des armes originales
- D'assez bons graphismes.
- Beaucoup de Boss!



- Des sons vraiment nuls.
- Certains effacements de sprites.





15 **GRAPHISMES**
Pour de la Master, c'est de bonne facture malgré quelques effacements.



14 **ANIMATION**
Le personnage paraît parfois être en suspens en l'air, mais ce n'est pas très grave.

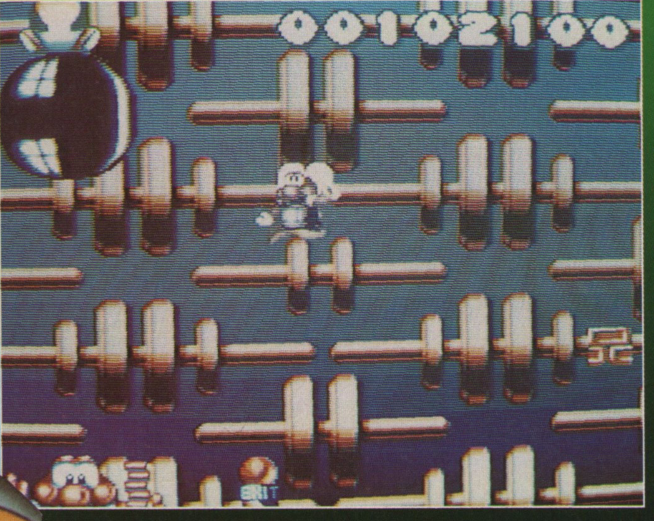


13 **MANIABILITÉ**
Il est parfois difficile d'accomplir certaines actions, surtout au début.

06 **SON/BRUITAGE**
C'est très nul. Tout simplement.



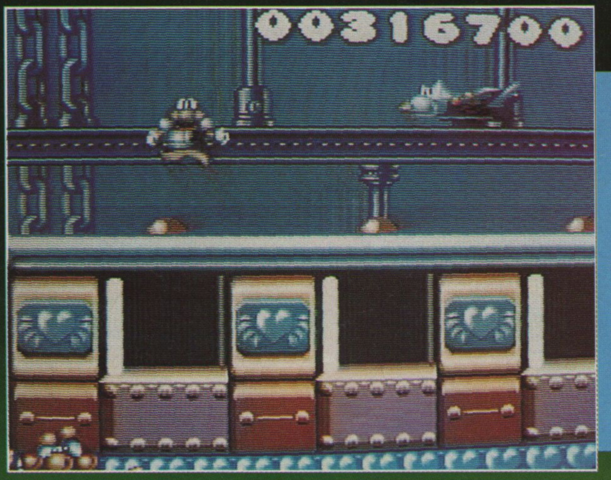
¿TNASREVNER UEJ EL : DOCOBOR



Des ailes en tête, de quoi traverser les niveaux avec facilité!

On connaissait dur! dur! d'être un bébé, mais qui aurait pu chanter dur! dur! d'être un pingouin? Certainement pas Jordi, puisqu'il est passé des bébés à Alisson et que, même si Alisson est aussi chaude (chaleureuse!) qu'un pingouin sur un iceberg, ce n'est jamais qu'un petit singe femelle mais certainement pas un pingouin. Bref, Robocod, alias James Pond, l'agent secret le plus aquatique sait combien il est dur d'être un pingouin. Tout ses amis pingouins ont été enlevés! Sa mission, qu'il acceptera, aller libérer ces pauvres petits bébés phoques, non, pingouins! Traversez la dizaine de niveau décomposés en sous-niveaux, aux décors psychédéliques (trad: bizarres!) et affrontez les boss du coin! A vous James, nous comptons sur vous!

SUPE
JAMES P



Niveau en scrolling continu et ennemi à éviter sur un train qui file à toute allure. De quoi éviter la monotonie du jeu.



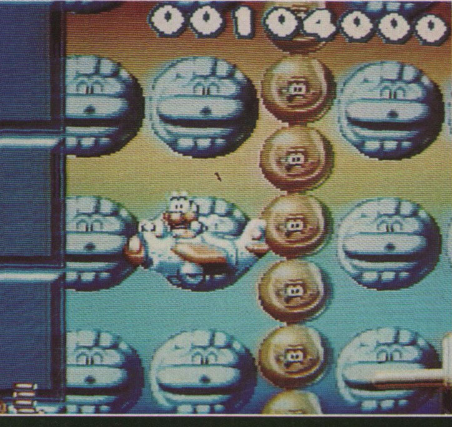
Première constatation, Robocod est l'exacte réplique du jeu sur Megadrive. Il y en a qui se sont fatigués. Bravo. Seconde et intéressante remarque, les ralentissements se rencontrent trop souvent tout au fil du jeu. Ce n'est pas gênant, mais seulement désagréable, surtout lorsqu'on pense que l'on a dépensé, grosso modo, 500 francs. J'arrête l'énumération des aspects négatifs qui se limitent à ces deux seules remarques. Le jeu vaut ce qu'il valait sur Megadrive, et même si les capacités de la console pouvaient permettre de mieux faire, c'est une réussite dans le genre plates-formes. Pour ce qui est de la durée de vie, sans être minime, elle est tout de même moyenne. A vous de trancher, je vous laisse seul maître. TSR



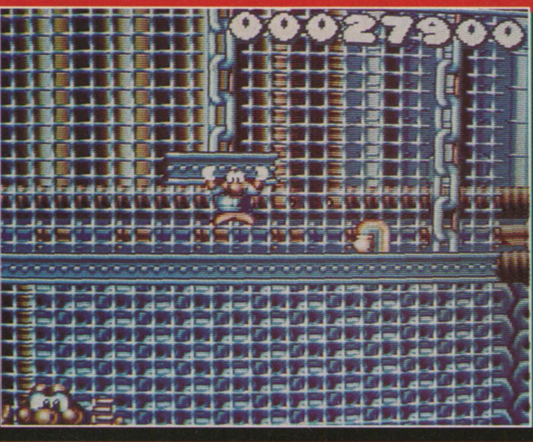
Pour passer le niveau, sauvez les pingouins puis touchez la borne qui deviendra lumineuse! Easy.

Tiens, voilà la reprise sur Super Nintendo d'un hit Megadrive. Remarquez, ce n'est pas une mauvaise idée car c'est moins fatigant; mais est-ce la peine de s'acheter une Super Nintendo pour se faire resservir le même jeu au pixel près? Je ne veux pas faire la fine bouche, mais je pense à vous, amis lecteurs, qui devez maintenant débourser près de 500 frs pour un jeu, et je me dis que pour ce prix là, je préfère avoir un jeu "kiffant" plutôt qu'un jeu "pas-mal". Bon c'est pas le mauvais gars ce Robocod, mais il est fade, très fade. Les graphismes sont peu colorés pour cette machine, l'animation quelconque, les bruitages à la limite du bidon. GREG Seul, l'intérêt sauve ce jeu, mais même de ce côté là, il existe mieux (Addam's family par exemple). Alors moi, je l'aime bien, mais après avoir lu le courrier (vous êtes 97% à vous plaindre du prix des jeux), j'ai décidé de me poser la question rapport qualité-prix. Sans vouloir faire comme 50 Millions de Consommateurs: "on vous prend pour des vaches à lait". Voilà, c'est dit.

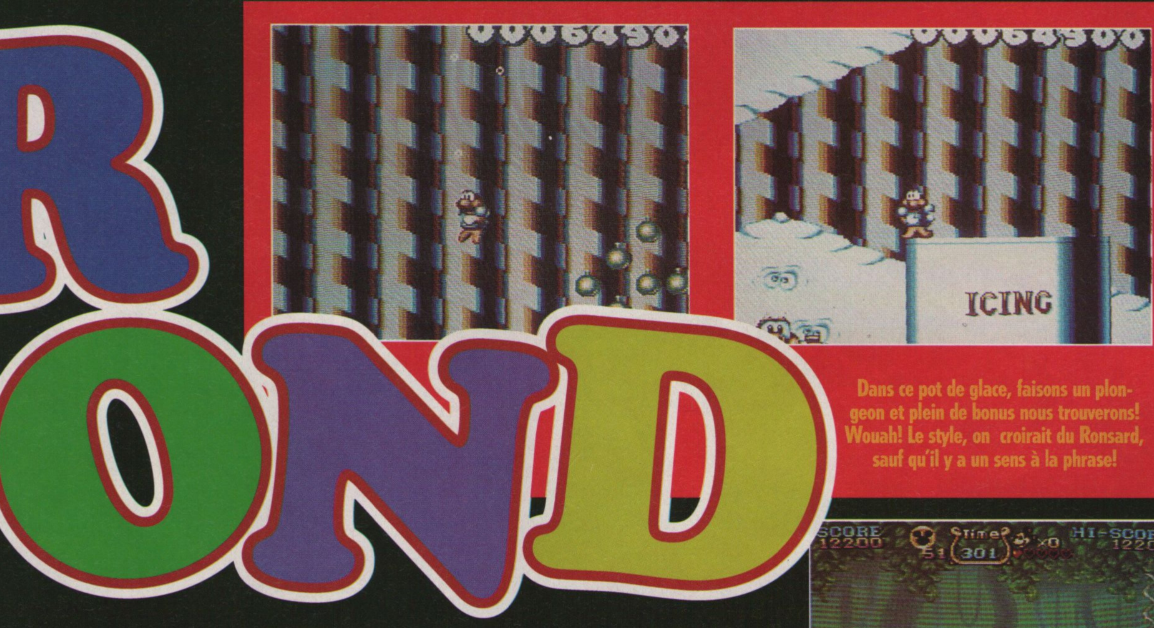
Greg



L'avion, que vous retrouverez dans le test Megadrive. De quoi faire un comparatif. Au fait, sans ailes ou sans avion, vous ne passerez pas ce niveau, la passerelle se trouvant au milieu du niveau, suspendue dans le vide.



Pendez les haut et court! Enfin non, et remarquez, court avec un héros qui mesure trois centimètres de haut, ce n'est pas dur! Accrochez-vous aux divers plafonds afin de passer certains endroits plus facilement.



Dans ce pot de glace, faisons un plongeon et plein de bonus nous trouverons! Wouah! Le style, on croirait du Ronsard, sauf qu'il y a un sens à la phrase!

SUPER JAMES POND CONTRE MAGICAL QUEST



Plates-formes contre plates-formes... Pesons donc un instant le pour et le contre. Magical Quest est un soft d'une indéniable qualité graphique et sonore et il bénéficie d'une animation impeccable. Son défaut, sa durée de vie est ridicule. Ce jeu est l'affaire d'un week-end, alors, lorsqu'on voit le prix, on peut réfléchir. James Pond n'est pas franchement plus difficile mais il est plus long. Par conséquent, on y passe le week-end, et le début de semaine. Par contre, il est graphiquement moins réussi et, surtout, l'animation n'est pas aussi nickel qu'un jeu comme le Robocod de la Megadrive, ou même Magical Quest. Aïe! Les ralentissements! Malgré une durée de vie supérieure, James Pond ne rivalise pas avec Magical Quest, aussi bien au niveau de l'intérêt que de la réalisation. Avouons tout de même que les deux jeux savent être aussi originaux, chacun dans leur genre.

SUPER JAMES POND

EDITEUR • OCEAN
MACHINE • SUPER NINTENDO FRANCAISE
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES INFINIS



- Des niveaux nombreux
- De la variété et du bon goût.



- Les ralentissements!!!
- Une exacte copie de la version Megadrive.

GRAPHISMES — 14
Il est dommage de voir sur Super Nintendo un jeu que l'on rencontre tel quel sur Megadrive. Graphiquement, la console a des capacités.

ANIMATION — 13
Hyper fluide et hyper rapide les trois quarts du temps, on n'échappe pas aux ralentissements un quart du temps.

MANIABILITÉ — 18
Rien à redire; seuls, les ralentissements viennent gêner les manoeuvres.

SON/BRUITAGE — 14
Les musiques et les bruitages ne valent pas des productions de chez Konami, mais on les apprecie



GRADIUS, LE RETOUR DES EBOUEURS DE L'UNIVERS!

Lorsque l'on se balade dans l'espace, ce qui arrive très couramment à beaucoup de gens, on rencontre une masse de choses difformes et étranges. Non, je ne parle pas de Patrick Dupond. je vous trouve agressif. Pauvre Patrick. Pour cette raison, vous avez été envoyé, vous aussi, dans l'espace, afin de faire le grand ménage contre les vilains Gofers! Dans ce combat contre des créatures monstrueuses aux forces démesurées, vous allez faire la loi, à la Judge Dredd! You are the law!

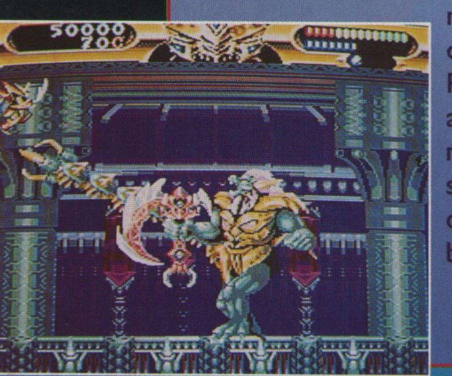


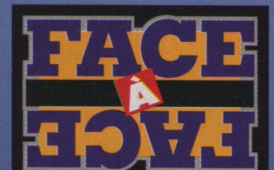
En passant par les planètes de feu, je trouvais des dragons! Une tendance à vous suivre les caractérise. Très attachants, mais gênants.

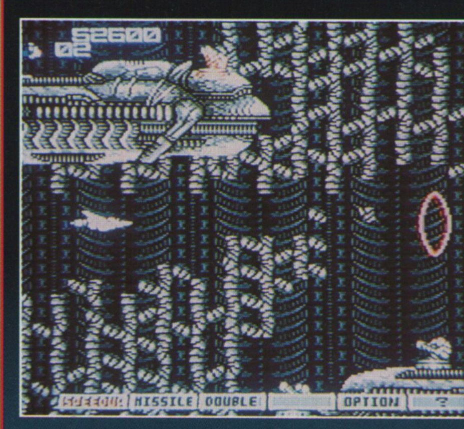
GRADIUS II

GRADIUS II CONTRE LORDS OF THUNDER

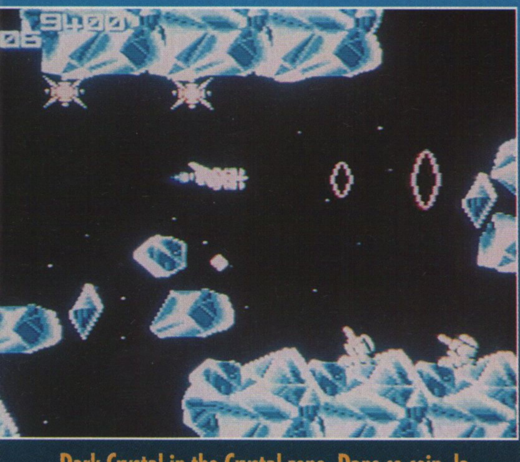
Un challenge d'actualité! Inutile de reprendre les jeux de l'Antiquité, ils n'intéressent personne. Bien que moins linéaire que LOT, parce qu'il autorise le joueur à choisir parmi plusieurs itinéraires, Gradius II ne tient pas une seconde face à son challenger. LOT possède une galerie de sprites fins et surprenants d'originalité, ce que ne fait pas une seule seconde Gradius II, même si le premier niveau propose un phoenix impressionnant. Pour ce qui est de la vitesse du jeu, LOT gagne encore le duel. Puisque je parle animation, sachez aussi que Gradius II affiche très souvent des effacements de sprites ou un mauvais découpage des blocs de sprites. La conclusion s'impose d'elle-même: LOT l'emporte et bat Gradius II à plate couture!







Tout comme dans la première version de Gradius, souvenez-vous, ce jeu mythique que l'on trouvait en plein Moyen Age, on retrouve ces décors à détruire alors que vous pénétrez à l'intérieur de la base ennemie.



Dark Crystal in the Crystal zone. Dans ce coin, la meilleure idée n'est pas toujours de tirer, car en tirant vous décomposerez les cristaux géants en plus petits cristaux, et les choses deviendront très vite bien délicates.



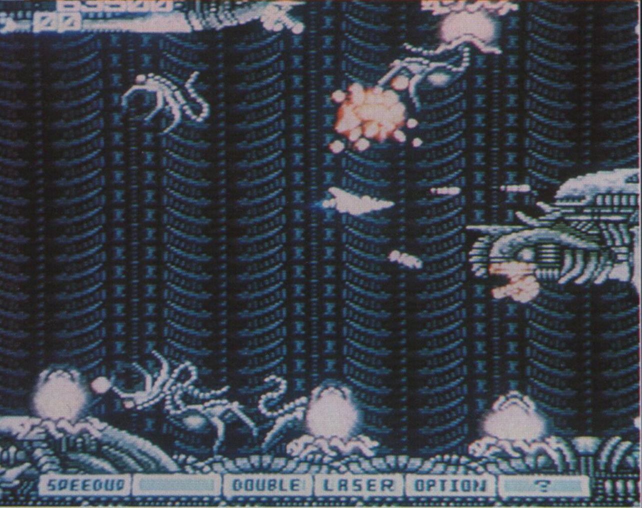
Yeah, voila un jeu qui est vieux! Sorti en 1986 dans les salles d'arcade, c'est le plus vieux jeu toujours classé dans les "hit chart" japonais actuels; autant dire qu'ils en sont fous. Mais je vous rassure, ils ne sont pas les seuls et les vieux routards du jeu vidéo craqueront sur ce jeu mythique, tant il rappelle de bons souvenirs. Pour le principe de jeu, c'est, bien sûr, du déja vu, mais la réalisation fait vite oublier les quelques années de retard prises par ce titre; à savoir des graphismles de bon goût, alliés à une animation irréprochable qui vous permet de vous balader sur des stages de 5 écrans de hauteur. Défaut notable mais commun à tous les shootings Konami: les clignotement de sprites, qui ne gênent, finalement, pas tant que ça. La bande sonore est très belle mais discrète, dommage. Le jeu est simple en mode easy, mais dès le mode "normal", il faut s'accrocher au 3e stage! Ce jeu s'adresse, en définitive, aux calmes, aux nostalgiques (notre ami Ahl en est fou), ou encore aux adorateurs de Konami. Génial et très bien foutu, mais je préfère Lords of Thunder.

Greg

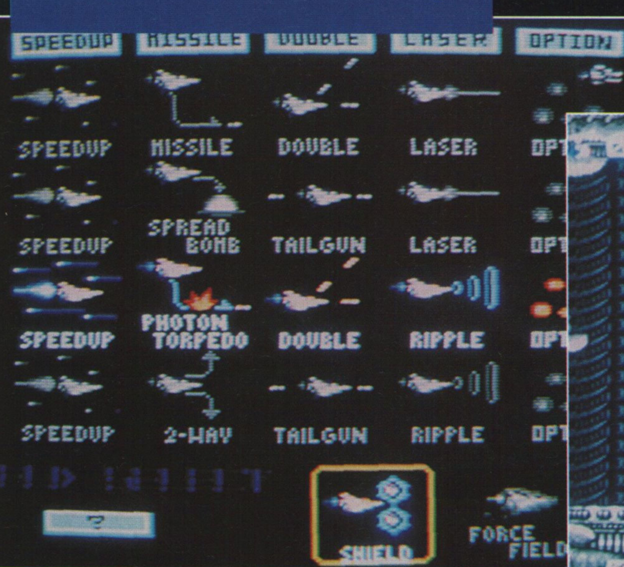


Lorsque je retrouve le nom de Gradius, j'ai toujours une petite tendance à m'inquiéter, alors qu'AHL saute de joie en s'agrippant à ses rideaux qui craquent neuf fois sur dix. Ce doit être un problème de génération? La Nec s'affirme, une fois encore, comme étant la console de prédilection des shoot them up. Le jeu commence très fort avec un premier niveau assez époustouflant, dragons de feu et phoenix au rendez-vous. Par la suite, les niveaux font preuve de moins d'originalité, mais on retrouve toujours autant d'action, grâce au double scrolling (vertical, horizontal) qui vous permet de vous promener un peu partout et de décider, de cette façon, le chemin que vous suivrez. Les musiques, sans avoir la pêche de celle de LOT ou GOT, se laissent écouter et sont plus de genre ambiance qu'autre chose. Un bon jeu cependant, qui ravira les nostalgiques et les vrais amateurs de shoot them up.

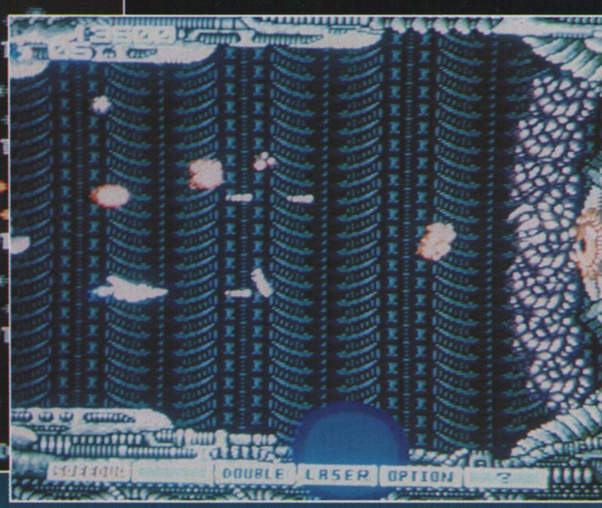
TSR



On retrouvera aussi des extraits d'aliens, avec les oeufs, et les aliens qui vous courent après. Un passage très délicat surtout si l'on ne possède pas le tir arrière. Les aliens sont des vicieux pervers pas beaux, qu'on se le dise!



Choisissez votre vaisseau et son lot d'armes en début de partie.



Visez l'oeil et ses tirs! Ce boss ne devrait pas vous compliquer trop la vie. L'inconvénient des boss de ce jeu est qu'ils ne sont ni beaux, ni difficiles à passer. Après un Lords of Thunder, on est un peu déçu.

GRADIUS II

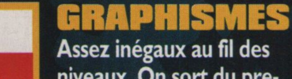
EDITEUR • KONAMI
MACHINE • SUPER CD ROM 2
GENRE • SHOOT THEM U
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES INFINIS



- La possibilité de bouger suivant un scrolling vertical ET horizontal!
- Neuf niveaux variés.



- Des reprises du précédents Gradius.
- Des défauts dans l'animation des sprites.



GRAPHISMES
14
Assez inégaux au fil des niveaux. On sort du premier niveau magnifique pour se retrouver dans des niveaux moins réussis.

ANIMATION
13
Rapide, du moins lorsque l'on accumule les bonus speed, on regrettera les trop nombreux effacements de sprites.

MANIABILITÉ
18
Dur sans bonus de speed, le jeu devient, par la suite, hyper maniable, un régal pour les connaisseurs.

SON/BRUITAGE
15
Les bruitages sont véritablement médiocres "piou! piou!" et l'on entend un bel assortiment de musiques d'ambiance.



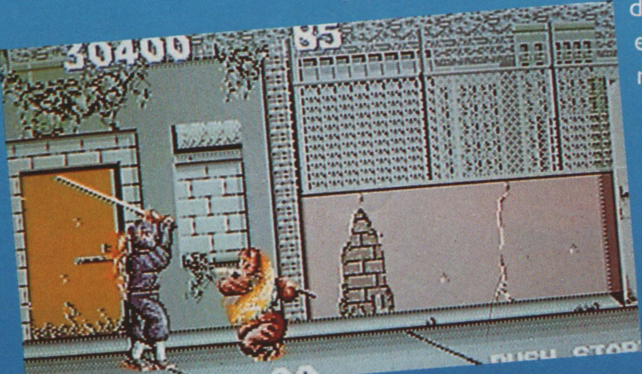
LE NINJA QUI VALAIT TROIS MILLIARDS.

NINJAWARRIORS

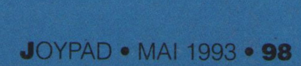
Ninja Warriors est un jeu d'arcade qui commence à se faire vieux mais qui avait, à son époque, quelque peu révolutionné le monde des salles de jeu puisqu'il proposait, primo un jeu de ninjas (depuis, on ne compte plus ce genre de jeux) et secundo, il se déroulait sur trois écrans placés côte à côte. L'action était au rendez–vous et l'est toujours dans cette conversion fidèle, sur Mega CD. On retrouve donc nos deux ninjas dont l'un est un droïd, fait que l'on ne découvre que lorsque ce dernier commence à subir des dégâts et laisse apparaître, peu à peu, sa structure métallique (qui rappelle celle des Endosquelettes de Terminator). Les Ninjas Warriors sont les seules armes du gouvernement pour lutter contre le crime et la drogue. Le problème, pour vous qui jouez l'un des deux ninjas (ou les deux en mode deux joueurs), c'est qu'il ne s'agit pas simplement de lutter contre des dealers au coin d'une rue, mais aussi de démanteler un réseau puissant et armé. S'ensuivent donc des scènes d'action en vue de profil dans le plus pur esprit des beat–them–up, avec des ennemis allant de simples soldats munis de couteaux, à des tanks, en passant par des chiens ou des tireurs d'élite. Il y en aura pour tout le monde!

LE MODE UN JOUEUR Vous voilà à l'attaque d'une base aérienne en mode un joueur. A vous de vous débrouiller tout seul! N'oubliez pas de refermer le cockpit quand vous volerez l'avion!

LE MODE DEUX JOUEURS
Pour rendre les choses plus cocasses, jouez à deux et partagez vous la tâche. Ne faites pas l'égoïste et laissez un peu d'ennemis à votre collègue ninja! Mon seul regret vient du fait que l'on ne peut pas se taper dessus...

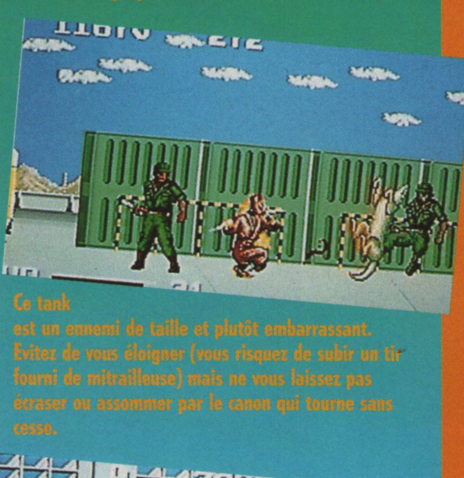


Baissez–vous et frappez au ventre, pendant que ce boss de fin de niveau tente de vous couper en rondelles!





Un point positif, les graphistes ont gardé les petites gerbes de sang, qui jaillissent lorsque vous tranchez la gorge des chiens vous foncant dessus.

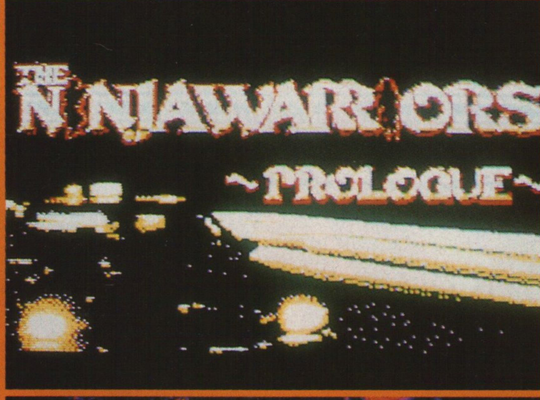


Ce tank est un ennemi de taille et plutôt embarrassant. Evitez de vous éloigner (vous risquez de subir un tir fourni de mitrailleuse) mais ne vous laissez pas écraser ou assommer par le canon qui tourne sans cesse.



DES CLIGNOTEMENTS SUR UN JEU MEGA CD ? Regardez bien ce cliché et dites-moi ce que vous pensez des clignotements des sprites de droite, ça fait un peu désordre... surtout lorsque l'on sait qu'une Megadrive, couplée à un Mega–CD, donne un instrument hi–tech, appartenant encore un peu au futur du jeu vidéo familial. On rigole doucement.

ZUNTATA : THE TAITO SOUND TEAM Les japonais nous surprendront toujours! La démo du jeu qui s'intitule pompeusement "The Ninja Warriors Prologue", vous fait découvrir des tonnes de jolies choses qui n'ont absolument rien à voir avec le scénario du jeu. Disons que la trame a un rapport éloigné mais que tout est construit autour d'un clip qui présente un groupe japonais (Zuntata). On découvre qu'un parrain de la drogue décide de faire tuer le président de la république et l'on suit les périgrinations d'un privé dans un bar, suite à un meurtre ayant un rapport avec l'histoire. Dans ce bar, un groupe se produit et l'on a droit à sa chanson fétiche sur fond d'animations clipées. Cette chanson s'avère être le thème principal du jeu que vous connaîtrez par coeur après y avoir joué. Bref, vous aurez droit à un quart d'heure de parlotte (en anglais sous–titré en tong) et à de bien belles images.







Alors là, je dis non et trois fois non! Avoir comme support un CD ROM et sortir des daubes pareilles, c'est à en devenir malade! Et surtout se moquer du monde. Quand on sait que les versions micros sorties il y près de trois longues années sont quasiment identiques à ce CD, on peut se poser des questions. A part les sons, rien dans ce jeu ne me plaît, même à deux joueurs. Demandez donc à Greg ce qu'il en pense! La démarche des Ninjas est plus que médiocre, sans oublier que les coups que vous possédez sont aussi nombreux que les cheveux sur le crâne de Sim! D'autre part, les sprites des personnages sont sujets à beaucoup trop d'effacement. D'après cet avis, vous allez certainement comprendre qu'il ne faut absolument pas passer près de cette horreur sous peine d'être contaminé par sa médiocrité. Et comme on dit: mieux vaut prévenir que guérir...



TRAZOM

Quel souvenir, ce jeu d'arcade Taito que l'on pouvait trouver, il y a de ça huit ans, sur des machines munies de trois écrans côte à côte qui donnaient une vue panoramique du jeu. Les développeurs sur Mega CD ont sans doute voulu retranscrire ceci, en proposant un jeu se déroulant à la manière d'un film en cinémascope, le résultat est raté... comme la plupart des aspects techniques du jeu d'ailleurs! Les couleurs sont moches (on commence à s'habituer avec la palette limitée) et les décors de fond scrollent d'une manière saccadée. De plus, le système de progression a gardé la lenteur du jeu original, on se traîne. A l'époque, le jeu m'avait quand même plu car il était techniquement d'un haut niveau en arcade et, à deux, il rendait l'action encore plus intense. La version Mega CD ne reprend que la possibilité de jouer à deux. Pour le reste, le Mega CD ne sert à rien, on fait mieux sur cartouche. Dommage! Un jeu quand même sympa à jouer.



OLIVIER

NINJA WARRIORS

EDITEUR · TAITO
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · ARCADE
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES · 3
VU ET DISPO
CHEZ SHOOT AGAIN



- Le jeu original est complètement respecté.
- On peut jouer à deux simultanément.



- Un jeu, une fois de plus, indigne de son support de luxe.
- Des graphismes ternes et des décors vides.

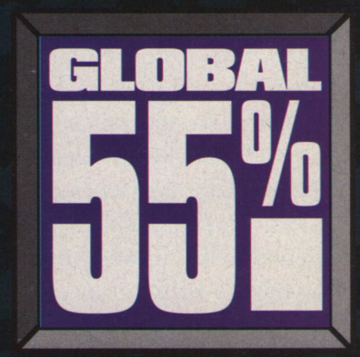


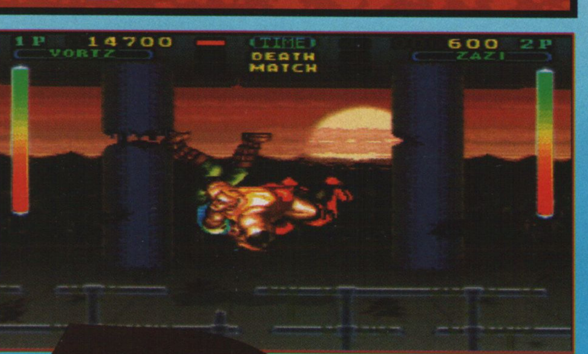
GRAPHISME 13
Colorés pour certains niveaux, décors complètement fadasses pour d'autres. La conversion aurait dû être d'un meilleur niveau.

ANIMATION 13
Les scrollings du fond sont saccadés et le jeu très lent.

SON 15
Les thèmes sont très sympas (Taito Sound Team) et entraînants. Les bruitages sont nullissimes!

MANIABILITE 14
Un maniement particulier que l'on trouvait déjà sur la version d'arcade. On s'y habitue.

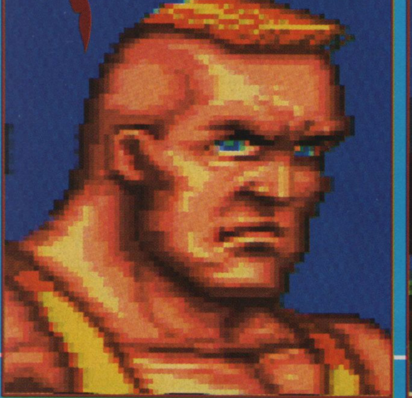


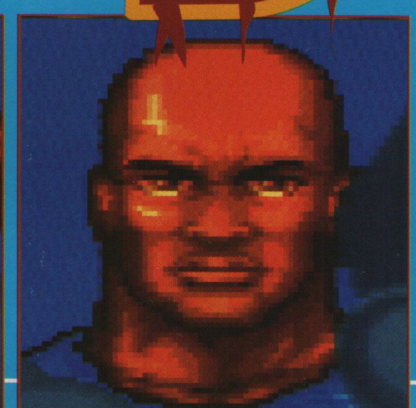


DROLE DE LIEU POUR UNE DANSE MACABRE !

Il y a des moments dans la vie où l'on ne rigole vraiment pas... voir Dead Dance fait partie de ces moments d'intense déprime. Mais je m'emporte et ce n'est pas le but! Qu'est-ce que Dead Dance, une cartouche de 16 MB de la mort-qui-tue? Le but est simple: allonger, les uns après les autres, une série d'adversaires de plus en plus récalcitrants au fur et à mesure que vous vous battez. Remportez deux manches et le tour et joué, on passe au suivant. Ajoutez à ce cocktail quelques coups spéciaux entièrement pompés sur SFII mais ça, on ne le dit pas, et vous voilà avec un SFII bis du retour de la mort qui, une fois encore, tue. C'est ce qu'il y a de désagréable avec la mort, c'est qu'elle a une vilaine tendance à tuer tout le temps. Alors, avec Dead Dance, méfiez-vous, votre moral pourrait bien être la victime. Je vous aurai prévenu.

DEAD DA






UNIS COMME LES QUATRE DOIGTS DE LA MAIN...

Ils sont là! Choisissez l'heureux élu qui aura la chance de finir couvert de sang! Le meilleur de toute cette troupe est sans doute Zazi (-dans le métro- désolé, j'ai craqué), plus rapide que tous les autres. Maintenant, vous faites ce que vous

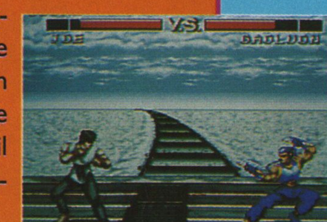


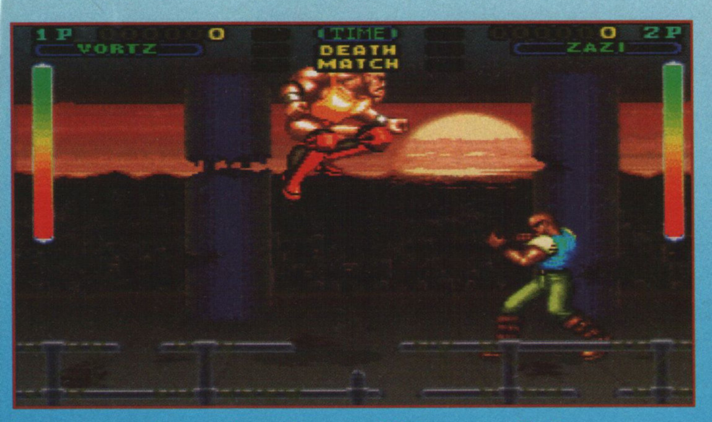
Voici l'Atout de ce jeu (on note la majuscule! Elle est importante!) le ralenti! Repassez-vous le coup final des milliers de fois et paf! Mon pain dans tes dents qui saignent 101ème! Moteur! Ce qui m'amène à penser que le ralenti est le meilleur ami de l'homme. Pourquoi, vous dites-vous? Eh bien, simplement parce que grâce à lui, vous vous retrouvez en un rien de temps avec une batte de baseball entre les deux oreilles; cela ne changera pas grand-chose pour certaines personnes alors que pour d'autres, ce sera toujours mieux que rien. Voilà de quoi mettre de l'ambiance! Merci monsieur Jaleco!



DEAD DANCE CONTRE POWER ATHLETE

Inutile de tenter le diable, et Street Fighter II ne pouvait pas servir de challenger. Il faut être humain, pour ne pas complètement détruire, annihiler, désintégrer Dead Dance. Donc, voilà Power Athlète en fidèle alter ego, ou presque, sinon on ne ferait pas de challenge! Ben oui! Cela pour dire que Power Athlète est mieux. On y croit davantage. Les coups portés donnent plus l'impression de "vrai", nécessaire à ce genre de jeu, les musiques ne sont pas aussi déplacées que pour Dead Dance et l'animation est beaucoup plus fluide, on ne s'arrête pas dès que l'on porte un coup. Enfin, Power Athlète n'est pas un repompe de SFII, il s'en dégage sous certains aspects, alors que pour Dead Dance... bref, tout est dit.





On ne va pas très loin, mais bouger c'est voyager! En jouant contre l'ordinateur sans suivre le mode story (quelle rigolade! Une histoire! Même Françoise Sagan en fait plus!), vous choisirez le décor qui vous semblera le meilleur!

Je l'attendais avec impatience mais sans pour autant attendre un nouveau Street Fighter II, il ne faut pas rêver! Jaleco nous la joue fine mais pas assez fine pour qu'on se laisse avoir... Il semble que la firme japonaise poursuive la lignée de Rushing Beat II et ses graphismes très dessins animés. Je trouvais les personnages de ce jeu moins fins que dans la première version. Il en est de même pour ceux de Dead Dance. Ils sont superbes et colorés mais bien moins fins que ceux de Street Fighter II. La jouabilité n'est pas la même, elle en est bien inférieure. Mais le jeu ne m'a pas déplu pour autant, il est fort bien réalisé et passionnant à condition d'y jouer à deux. Un bon produit Jaleco mais qui n'arrive pas à la cheville de Street Figther II et qui n'apporte absolument rien à la ludothèque de la Super Famicom, déjà fournie dans le genre.

OLIVIER

DEAD DANCE

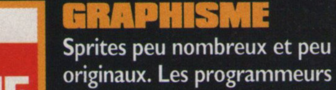
EDITEUR • JALECO
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • BASTON
TAILLE CARTOUCHE-16 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES
INFINIS
VU ET DISPO
CHEZ TOP GAMES



- Des décors variés
- Des coups spéciaux



- Des blocages dans l'animation
- Le peu d'originalité du tout
- Des musiques qui ne collent pas au jeu



GRAPHISME 15
Sprites peu nombreux et peu originaux. Les programmeurs ont même repiqué le sprite du catcheur pour le mettre plus loin avec un masque.

ANIMATION 16
Les mouvements sont fluides et rapides et, sur le sol, ça bouge bien.

SON 15
Les musiques sont bien mais rien à voir avec un jeu de baston. Quant aux bruitages... Laissez tomber.

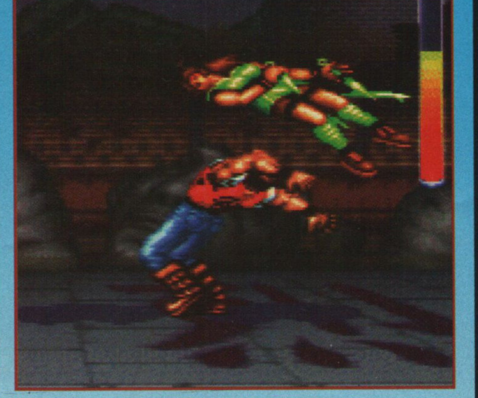
MANIABILITE 14
Aucun problème pour réaliser les prises; dommage que l'on se retrouve bloqué dès que l'on en exécute une.



DES COUPS ET DES COULEURS!
Plus vous frappez votre adversaire, plus il se couvre de sang! A quand les tripes qui volent dans tous les sens, les dents qui sautent, les bras qui se brisent en fracture ouverte, les langues arrachées, les coeurs broyés... Mais Zen! Le contrôle! Que la force soit avec toi Luc! C'est un début!

Il ne faut pas se laisser impressionner par une cartouche de 16MB! Ca ne mord pas, surtout celle-là! On se demande d'ailleurs bien où ont pu passer les 16MB? Youhou! Vous êtes où? Les musiques sont sympas, mme si elles ne collent pas du tout avec l'ambiance. Les bruits de coups portés sont minables, et les digits vocables à peine audibles tant la musique est forte. Côté maniabilité, il est étrange de s'arrêter dans son mouvement dès que l'on porte un coup. On retrouvera tous les coups de SFII avec beaucoup moins d'éclat et de réussite. Alors, on efface le tableau noir, on oublie qu'il y a seize mégas, que l'on va nous faire tout un tapage autour de ce soft qui n'en vaut absolument pas la peine. Gardez vos sous.

T.S.R.



TOUTE PREMIERE FOIS !

Hawk et Tony sont des adeptes des jeux de cafés comme Final Fight ou Street Fighter, vous savez, ce que l'on appelle communément les beat-them-up! Vous savez? Ah bon! C'est que vous lisez Joypad depuis longtemps et, surtout, que vous possédez une autre console que la PC Engine. Le nombre de ces jeux est, en effet, curieusement microscopique sur cette console pourtant souvent à la pointe. A part un petit Splatterhouse, ou encore un timide Vigilante, les deux lascars cités plus haut n'avaient jamais vraiment joué à la maison à un vrai beat-them-up d'arcade. Oui mais voilà, la mal va être réparé grâce à Hudson Soft et au CD Rom NEC. Hawk et Tony vont pouvoir s'adonner à leur passe-temps favori: la baston de rue! Et une surprise de taille les attendent: ils sont les héros de Crest of Wolf, le fameux beat-them-up, le vrai, le premier, le pur et dur sur NEC! Remarquez, on est tous des petits Hawk et Tony en puissance, on ne rêve que d'une chose: molester son voisin, exploser son collègue, ou encore, refaire la dentition des gens qui vous marchent dessus dans le métro aux heures de pointe. Voilà à quoi sert un jeu comme Crest of Wolf: à canaliser notre énergie dans un jeu violent et plein d'ennemis musclés, d'amazones à moitié nues et de gros lards sur lesquels on doit s'y reprendre à plusieurs fois. Ne cherchez pas un scénario, il y a des flics, des brigands et des poings dans la tronche, efficace!



Un beau saut carpé comme aime les faire notre ami TSR qui se délecte de ce genre de figure depuis qu'il prend des cours de danse classique, près de chez lui, dans un conservatoire (scoop!) Un coup pratique quand les ennemis sont trop nombreux autour de vous.



La puissance et l'intensité des coups prises sur le vif. Dur dur d'être un héros de beat-them-up et, surtout, dur dur de se manger un coup de tatanes dans le bide en plein vol!



Lui, c'est le blondinet en jean qui est le héros du jeu, l'autre, le boss de la police. Le blondinet aimerait aller se taper tous les voyous de sa rue, histoire de régler deux trois comptes. Le patron de la police, lui, n'est pas contre, surtout parce qu'il habite au Japon et pas dans le 18ème





Le blondinet va chercher son copain dans le couloir et revient avec. Le boss est tellement impressionné qu'il donne carte blanche aux deux gars. Les deux gars sont hyper heureux et se font leur signe de ralliement avant de s'emparer de quelques armes. Il ne leur reste plus qu'à dénicher les premiers recherchés par ce Wanted en règle.

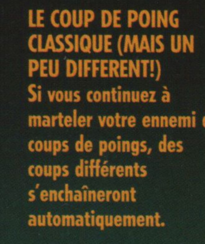
LE COUP DE POING CLASSIQUE



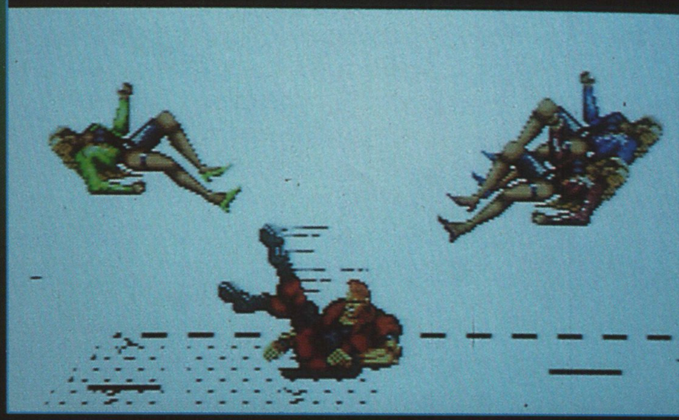
LE COUP DE PIED EN SAUTANT
Sautez en avant et appuyez sur le bouton 1 et vous exécuterez cette belle figure de karaté.



LE COUP DE POING CLASSIQUE (MAIS UN PEU DIFFERENT!)
Si vous continuez à marteler votre ennemi de coups de poings, des coups différents s'enchaîneront automatiquement.



LE COUP SPECIAL
On réalise ce super coup en appuyant sur Start ou sur les deux boutons en même temps. Cela permet d'illuminer l'écran et d'en faire dégager tous les ennemis présents.



Outre les coups classiques, ce super coup, qui fait le blanc total pendant quelques millisecondes à l'écran, permet au héros de réaliser une superbe figure de breakdance (TSR fait exactement le même truc car il s'est aussi inscrit à un cours de danse ryhtmique, plus pratique, d'après lui, car on n'y est pas obligé de se mettre en tutu comme pour la danse classique!) Les ennemis volent dans tous les sens.

Quelle joie et quelle déception en même temps! Enfin, un vrai beat-them-up dans la lignée des Final Fight sur la gamme NEC, on n'y croyait plus. De plus, sur CD Rom, on pouvait s'attendre à du grand de la part d'Hudson, le spécialiste de la PC Engine. Mais on tombe de haut car le jeu n'est pas à la hauteur des productions actuelles sur Super Famicom (on s'habitue à la qualité, que voulez–vous!): des ennemis peu variés, des coups peu nombreux que l'on enchaîne mécaniquement sans tactique aucune, des décors fadasses et une facilité déconcertante. Pour couronner le tout, on ne peut même pas jouer à deux. Bon, je m'énerve mais le jeu reste potable avec de grands sprites bien dessinés; pourtant, cela ne suffit plus aujourd'hui, même si l'on n'est pas habitué à ce genre de jeu sur PC Engine. Heureusement, Hudson nous prépare un Street Fighter II' sur carte de 20MB, je ne vous dis que ça, Crest of Wolf n'était, en fait, qu'un hors-d'œuvre!



OLIVIER

CREST OF WOLF

EDITEUR
HUDSON SOFT
MACHINE
SUPER CD-ROM 2
GENRE
BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 5

- Le premier vrai beat-them-up d'arcade sur PC Engine.
- Une bonne jouabilité.



- Un jeu trop facile.
- Inférieur aux beat–them–ups sur Super Famicom.
- On ne peut pas jouer à deux

Wolf

LES COUPS DE HAWK

LE JETE D'ENNEMI TRES LOIN
Pour réussir ce coup intéressant, il faut être en corps à corps très près de son ennemi. Vous l'empoignerez alors automatiquement. Un petit coup de curseur et votre ennemi sera éjecté dans les airs.

LE COUP DE COUDE EN RETOMBANT
Sautez en l'air sur vous-même et appuyez sur le bouton 1, vous retomberez en faisant de sérieux dégâts autour de vous.

PLAYER SELECT
HAWK
6 FEET 1
TONY

ET TONY ALORS?

Pas de problème si vous choisissez Tony au début de l'aventure. Vous pourrez exécuter exactement les mêmes coups que Hawk mais dans des formes un peu différentes. Les résultats seront, de toute façon, en général les mêmes.

16 GRAPHISME
Les personnages sont très bien dessinés mais pas très variés. Les décors, par contre, sont colorés mais manquent sérieusement de finesse.

16 ANIMATION
Pareil que pour le graphisme: c'est fluide et les mouvements sont bien enchaînés, mais on attendait encore plus.

15 SON
De bonnes guitares bien graisseuses, mais une qualité qui fait honte au support CD.

17 MANIABILITE
Excellente maniabilité, mais peu de coups et des tactiques 100 fois répétées.

GLOBAL 74%

Ben voila un jeu que beaucoup de gens attendaient sur Nec. C'est un peu normal, cette console n'étant que peu alimentée en jeux de baston. Alors, suspense, comment est-il? Ben en fait, ce n'est pas extraordinaire, c'est juste bien. Les graphismes sont tantôt pas mauvais, tantôt pas beaux, les animations sont assez bonnes malgré les coups restreints des personnages et les bruitages assez bons également, sans plus. Seules, les musiques tirent vraiment parti du Cd-rom, ça on commence à avoir l'habitude. Mais les reproches ne s'arrêtent pas là: on ne peut y jouer à deux simultanément et il est d'une facilité déconcertante. Bon, c'est vrai que sur NEC le choix est restreint en baston; alors, pourquoi pas celui-la si vous le trouvez à moins de 350frs. Sinon, ce n'est même pas la peine.

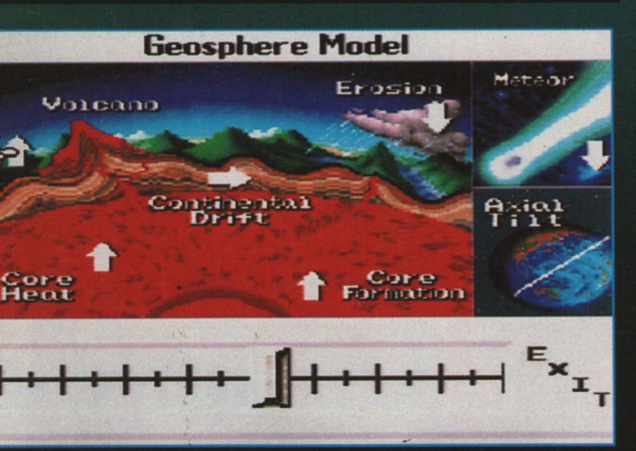
GREG

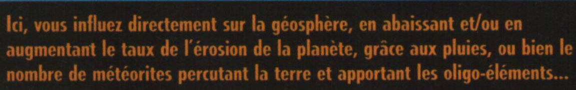


Et hop, je défonce un grillage mine de rien! Ni vu ni connu et comme ça, je n'ai pas besoin de faire de longs détours...

DIEU OU DIABLE ?

SimEarth, c'est, avant toute chose, une simulation de monde où l'on s'est référé aux travaux du professeur James Lovelock. Ce dernier émit une célèbre hypothèse, appelée Gaïa, selon laquelle la Terre "s'autorégulerait" en dépit des nombreux bouleversements climatiques survenus en un peu plus de 3.5 milliards d'années. Les gens se posent alors légitimement la question de savoir qui est le vrai régulateur de tout ceci? La terre aurait-elle une conscience? Pour répondre à toutes ces interrogations, les programmeurs du jeu vous ont directement placé dans la peau de celui qui contrôlerait toute forme de vie à la surface du globe, mais aussi sur d'autres planètes. Ainsi, jouer les Dieux sera votre seul plaisir. De nombreuses possibilités s'offriront alors à vous; vous pourrez faire développer la vie, ajouter de l'oxygène, terraformer les milieux et, si tout se passe bien, mener la population naissante vers la technologie. Si vous n'avez pas choisi le "bon côté", vous détruirez ces mondes aussi facilement. Sommes-nous peu de chose...

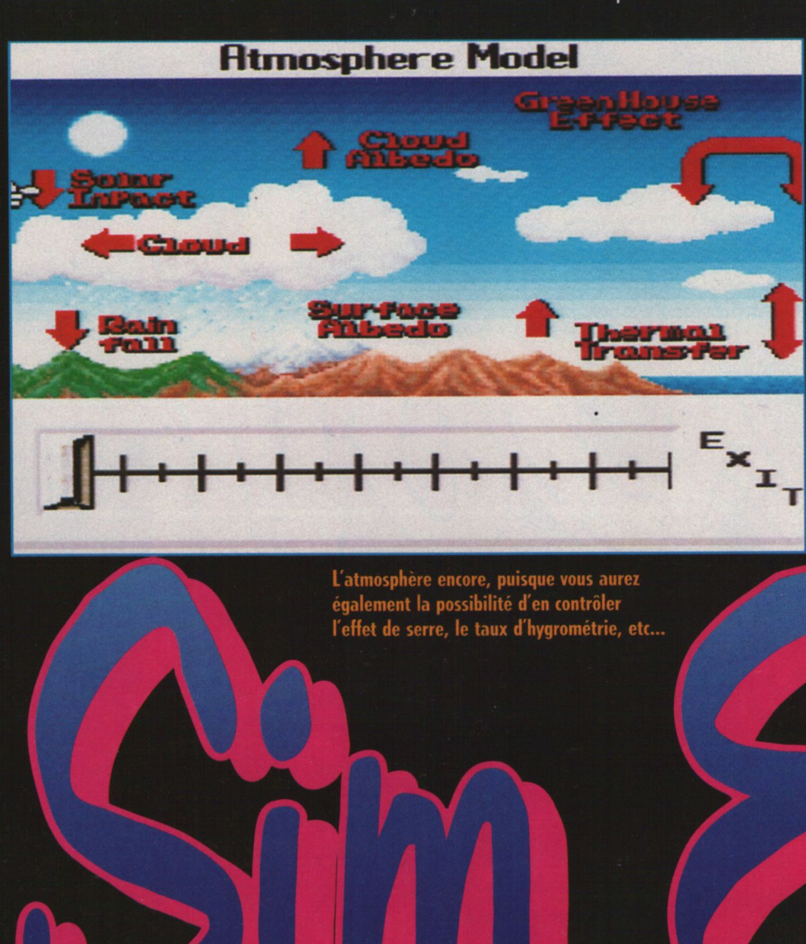




Ici, vous influez directement sur la géosphère, en abaissant et/ou en augmentant le taux de l'érosion de la planète, grâce aux pluies, ou bien le nombre de météorites percutant la terre et apportant les oligo-éléments...



Lui, c'est Gaïa. Si vous daignez l'appeler, il se fera un plaisir de vous aider si vous n'avez pas compris quelque chose. C'est un très bon prof!



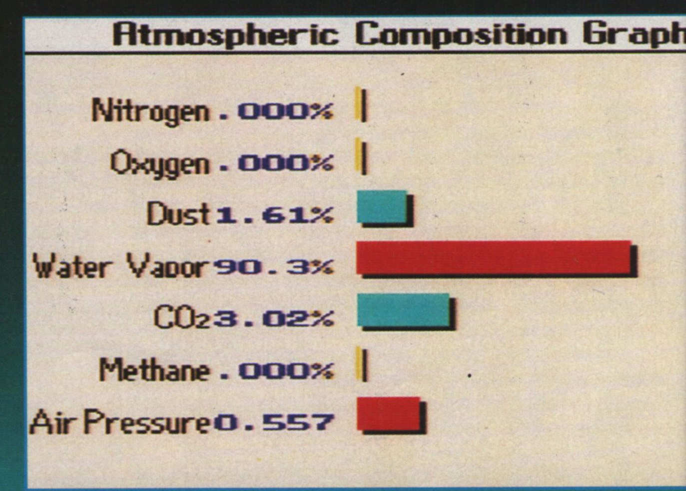
L'atmosphère encore, puisque vous aurez également la possibilité d'en contrôler l'effet de serre, le taux d'hygrométrie, etc...

FACE À FACE

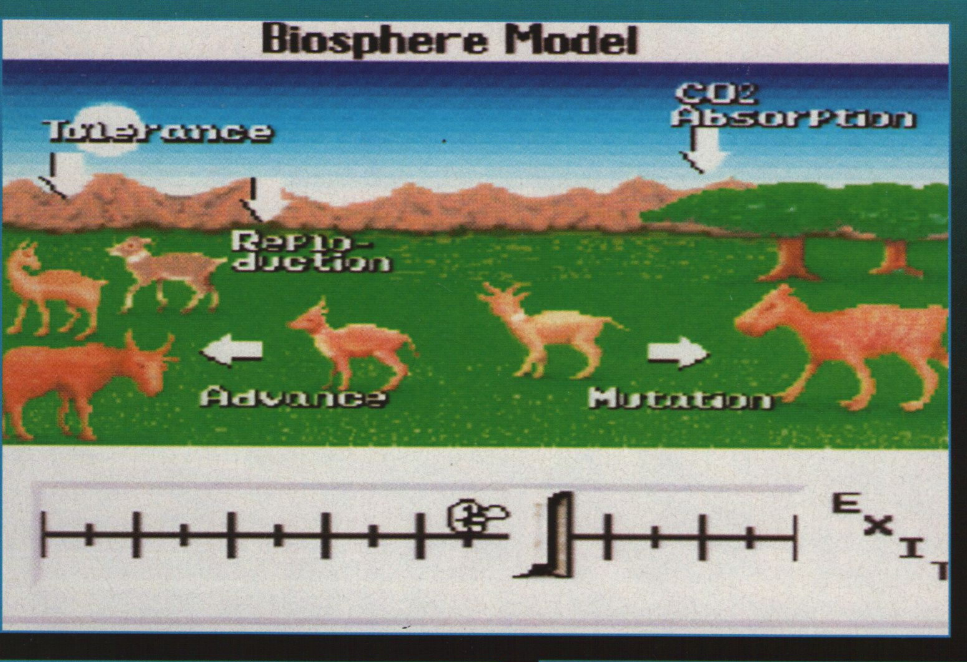
SIM EARTH CONTRE SIM CITY

Dans les deux cas, le but n'est pas vraiment le même, même si l'esprit global est toujours de gérer une situation. En effet, d'un côté vous avez la responsabilité d'une ville entière que vous devrez mener à la prospérité, et de l'autre vous tenez tout simplement en mains la destinée de la planète! Ce n'est pas tout à fait pareil, mais tout aussi complexe et complet. Des courbes, des icônes et de beaux graphismes jalonnent les deux softs. Au niveau sonore, on ne peut pas dire que l'on puisse vraiment les départager, bien que les musiques de SimEarth soient supérieures. Ensuite, je pense que c'est une question de goût personnel. Pour ma part, je choisirais SimEarth, car plus original. Mais je laisse aux lecteurs l'appréciation d'opter pour l'un ou l'autre.



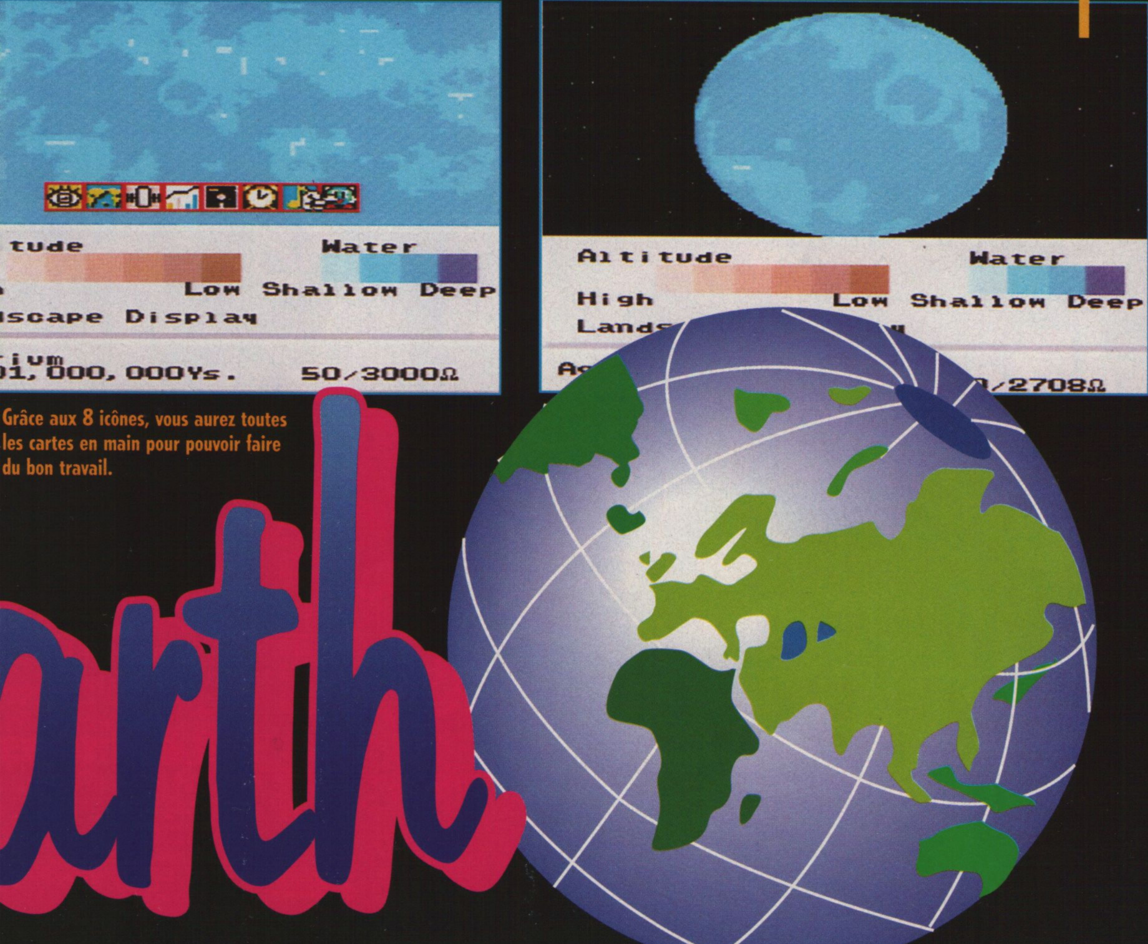


Des graphiques de ce type, il y en a des tonnes. Ici, la composition de l'atmosphère que vous paramétrez à volonté, mais si possible d'une façon judicieuse. Il ne s'agit pas de détraquer le temps!



Si vous voulez voir apparaître la vie sur Terre, vous avez intérêt à ne pas négliger la phase où vous devrez réguler la biosphère. Les plantes et les animaux sont, en effet, primordiaux dans l'évolution d'une planète.

Voici une vue d'ensemble de la Terre, que l'on vous a confiée il y a maintenant 14 millions et 500 mille années. Encore un petit effort!



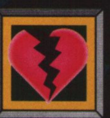
Grâce aux 8 icônes, vous aurez toutes les cartes en main pour pouvoir faire du bon travail.

SIM EARTH

EDITEUR	F.C.I.
MACHINE	AMERICAINE
GENRE	STRATEGIE
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	4
NOMBRE DE NIVEAUX	8 SCENARIOS
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	SAUVEGARDES



- Une gestion très simple des différentes actions.
- Un jeu vraiment très complet!
- Des belles musiques.
- Un intérêt grandiose.
- Une belle présentation.



- Des graphismes trop simples.
- Des bruitages moyens.



16 — **GRAPHISMES**
Pour ce genre de jeu, toutes les icônes et toutes les planches style "Sciences Naturelles" sont belles.



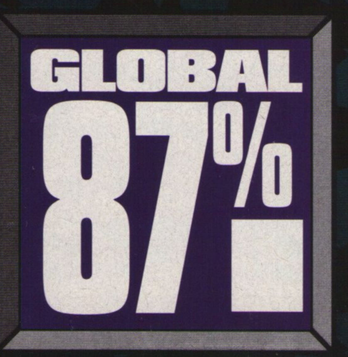
ANIMATION
Pas d'animation



17 — **MANIABILITE**
Même avec la manette, on ne se plaint absolument pas du manque de la souris.



15 — **SON/BRUITAGES**
Les musiques, tant dans la présentation que durant le jeu, sont belles. Seuls, les bruitages restent en demi-teinte.



Comme chacun sait, SimEarth nous arrive tout droit du PC, où il fut un véritable Hit. Crée par Maxis, ce jeu est une véritable aubaine pour les personnes avides de savoir. On se demande vraiment qui a prétendu que les jeux vidéo rendaient bêtes?! Dans ce programme, vous aurez besoin de toutes vos neurones pour bâtir une stratégie capable de faire jaillir la vie sur telle ou telle planète. Au départ, il est certain que vous tournerez en rond, mais une fois que vous aurez "capté" les différents automatismes, vous vous rendrez compte à quel point la cartouche est complète et très bien faite. D'ailleurs, comme beaucoup de gens, vous aurez certainement du mal à décoller de l'écran; et même si vous avez certains a priori sur ce type de jeu, il convient, au moins une fois, de tenter l'expérience. Et comme on dit: "essayer, c'est l'adopter!".

TRAZOM



En abaissant le niveau des eaux, la vie ne tardera pas à se manifester sous une forme, il est vrai, des plus primaires, puisque seules des cellules microscopiques apparaîtront.

Game Gear

UNE GRANDE FRITE, SVP!

quand vous verrez cette flèche, il vous suffira de sauter dessus. Ainsi, cela vous permettra de recommencer à ce niveau la prochaine fois.

La pollution fait rage sur la planète, et ce, depuis quelques années déjà; àun point tel que le seuil critique a été atteint, ce qui a pour conséquence de voir des déchets et autres fuites radioactives proliférer d'une façon inquiétante. Ce n'est pas un hasard de voir que c'est Mc Donald qui s'est chargé du sponsoring, quand on sait que la firme reine du fast food met tout en oeuvre pour tenter de recycler certains détritus un peu trop "polluants". Et c'est ainsi que vous pourrez incarner Mic (ou Mac), un curieux personnage de type écologicus Humanus, chargé de désintégrer certains déchets radioactifs, ou en tout cas, nocifs pour la Terre sur laquelle nous vivons. Il est bon de le rappeler parfois. C'est avec une arme bourrée d'une substance régénératrice de vie, et aussi pour éliminer pas mal de viscosités, que vous allez partir pour 4 mondes différents, eux-mêmes subdivisés en 3 sous-niveaux. Bonne chasse!

ce "sautoir" peut vous amener très haut dans le ciel, afin de récolter des bonus cachés.

MacDonald's Global Gladiators

superstar joypad

un véritable gisier d'Arches! Récoltez les sans arrière pensée aucune.

Tout simplement fabuleux! Après avoir joué à la version Megadrive, j'étais très heureux d'apprendre que Virgin Games avait aussi prévu sa conversion sur GG. Et encore plus, lorsque j'ai pu enfin avoir le jeu de la portable entre les mains! Et croyez-moi, on peut les chercher longtemps le(s) défaut(s)! Le scrolling multidirectionnel est d'une fluidité foudroyante, les animations des personnages sont sublimes et l'intérêt est immense! En plus, il n'y a pas de linéarité car on peut emprunter plusieurs chemins pour arriver au bout, ce qui permet de récolter des milliards de bonus, qui sont en grand nombre. C'est tout simplement un incontournable sur Game Gear! Un must! TRAZOM





vous n'allez faire qu'une bouchée de cette poubelle en acier (un robot, quoi!).

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

EDITEUR · VIRGIN GAMES

GENRE
PLATES-FORMES

DIFFICULTE
MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3

NOMBRE DE JOUEURS · 1

CONTINUES
3



- Les meilleurs graphismes sur Game Gear!
- Des musiques démentes.
- Des niveaux très variés.
- De superbes animations.
- Une excellente maniabilité.



- Rien.

17

GRAPHISMES
Les sprites, comme les décors, sont tout simplement superbes!



ANIMATION
Le personnage est animé d'une remarquable façon. Virgin Games aime les animations bien faites!



SON/BRUITAGES
Musiques et des bruitages aussi bons l'un que l'autre. On est ravis.



MANIABILITE
Pas évident au départ, du fait de l'inertie (voulue). Très bonne par ailleurs.



L'ECTS DE LONDRES

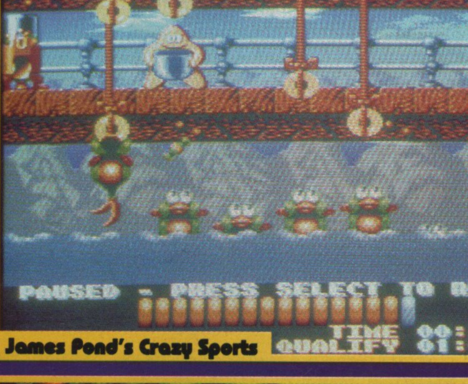
LONDRES EN AVRIL C'EST SANS SURPRISES: LA PLUIE, LA BIERE, LES PETITES ANGLAISES.... ET QUELQUES NOUVEAUTÉS POUR NOS CONSOLES PRÉFÉRÉES!



Comme tous les ans, nous sommes allés faire un petit tour à Londres en avril pour voir ce que les éditeurs anglais nous préparaient. Sans trop d'illusions quand même, parce que l'ECTS de Londres est, hélas, bien loin de pouvoir égaler les grands salons américains de Chicago et de Las Vegas, surtout dans le domaine des consoles! En effet, si les éditeurs anglais se sont enfin mis à développer des jeux sur console (l'évolution du marché ne leur laissant pas le choix), il est évident qu'ils privilégient toujours les micros. Du reste, bon nombre des jeux présentés sur les stands de l'ECTS étaient des conversions de jeux micro, ce qui n'est pas nécessairement évident. Personnellement, je suis loin d'être convaincu qu'un hit sur micro doive remporter un succès équivalent sur console. Un jeu comme Turrican, par exemple, à beau figurer parmi les meilleurs jeux de sa catégorie sur micro, il est loin de faire le poids face à un Super Probotector. L'adaptation d'un jeu micro est justifiée quand il s'agit d'un concept totalement original comme Tetris, Populous ou encore Lemmings, mais on ne peut pas en dire autant quand il s'agit d'un jeu d'action. Cela dit, ne portons pas un jugement trop négatif sur les éditeurs anglais car certains d'entre eux, comme Virgin games ou Tecmagik nous préparent d'excellents jeux originaux sur console.

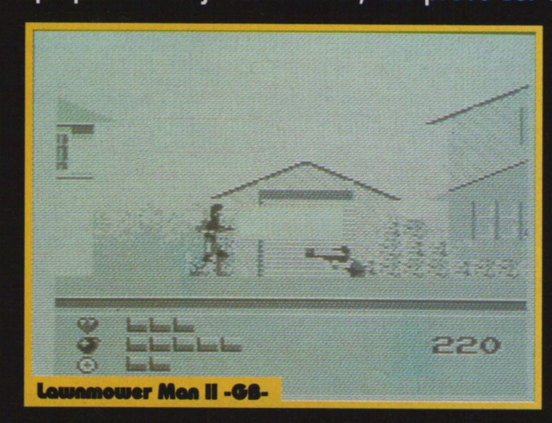
STORM

Après SWIV, qui est sorti en france sur la Super Nintendo, Storm développe de nombreux autres titres sur les trois consoles Nintendo. James Pond's Crazy Sports est la conversion SFC de cette simulation sportive des plus étranges que les possesseurs de la Megadrive connaissent bien sous le titre d'Aquatic Games. Au menu: 8 épreuves sportives plus délirantes les unes que les autres. The Lawnmower Man II (Le cobaye II) est un jeu d'action qui présente des niveaux très variés. Ce jeu qui pourra se jouer à deux, est prévu sur Super Nintendo et sur Game boy. Quant à Troddlers, qui nous vient de l'Amiga, il s'agit d'un jeu de réflexion qui s'inscrit dans la lignée de Lemmings. Ce jeu Super Nintendo vous fera vous creu-

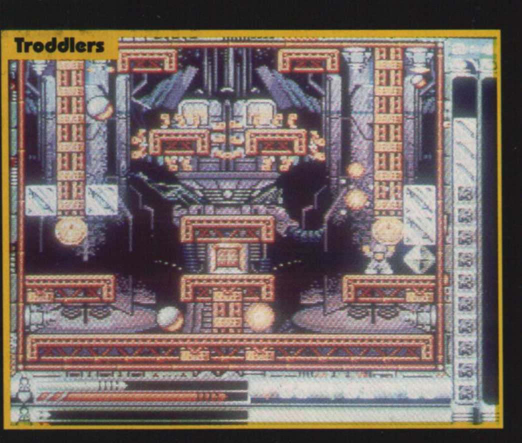


James Pond's Crazy Sports

Lawnmower Man II -SFC-



Lawnmower Man II -GB-

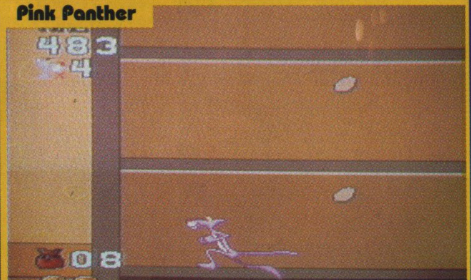

Troddlers

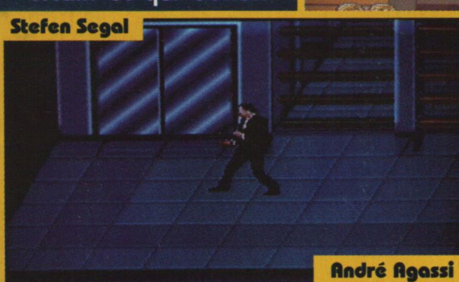
ser les méninges tout au long de ses 175 niveaux et il peut se jouer à deux. Il est à noter que ce sera l'un des premiers jeux compatibles avec la souris Nintendo. Parmi les autres jeux prévus , il faut signaler la reprise de Pinball Dreams, le meilleur flipper sur micro, qui risque bien de faire très mal sur Super Nintendo si la conversion est réussie.

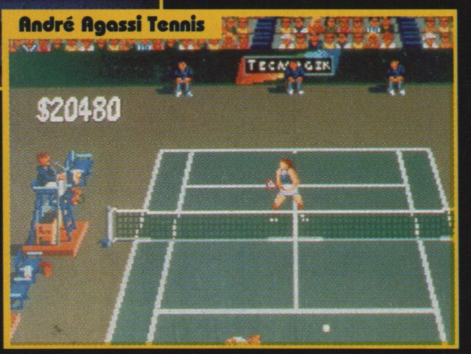
TECMAGIK

Cet éditeur qui s'est fait une solide réputation avec d'excellents jeux sur Master System, développe désormais également sur Megadrive. De plus, Tecmagik a annoncé, lors de ce Salon, qu'il serait désormais présent sur la Super Nintendo. Tecmagik vient d'acquérir trois grosses licences qui seront développées sur toutes les consoles Sega et Nintendo. Il s'agit de Sylvester and Tweety (Titi et Gros minet) et Pink Panther (la panthère rose), deux jeux de plates-formes très prometteurs avec ces stars du dessin animé, ainsi que Stephen Segal, un jeu d'action dédié à ce célèbre acteur américain et qui bénéficiera de graphismes entièrement digitalisés. Les versions Megadrive et Super Nintendo de ces jeux, présenteront un déroulement différent. Signalons également que André Agassi Tennis, qui sortira prochainement sur Megadrive, sera bientôt développé sur Super Nintendo.

lvester and Tweety


Pink Panther


Stefen Segal



André Agassi Tennis

DOMARK

De nombreuses nouveautés étaient présentées sur le stand Domark, à commencer par Mig-29, un simulateur de vol sur Megadrive qui semble très bien conçu. Domark a eu l'excellente idée de réaliser des conversions GG et MS de Desert Strike, le grand hit d'Electronic Arts sur Megadrive. Le sport est également au rendez-vous puisque l'on pouvait découvrir sur ce Salon International Rugby , la première simulation de ce spport sur Megadrive. Notons enfin que James Bond-the Duel (testé ce mois-ci sur Mega-drive, sortira très prochainement sur MS et GG.


MIG 29

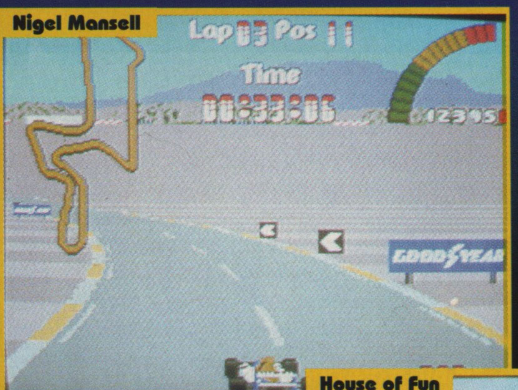

Desert Strike

International Rugby

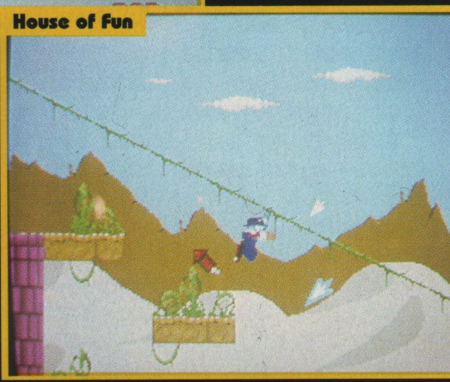
James Bond - The Duel

GREMLIN

Cet éditeur anglais qui avait déjà réalisé quelques jeux pour la Super Nintendo et pour GB (commercialisés par des éditeurs japonais) vient d'annoncer qu'il développera désormais également des jeux pour la Megadrive. Il s'agit de Nigel Mansell, que nous testons ce moi-ci sur Super Nintendo, et de House of Fun, un jeu de plates-formes bourré d'humour qui reprend des thèmes musicaux du groupe anglais Madness.



Nigel Mansell


House of Fun


Strider II


Strider II


Robocop VS Terminator

US GOLD

Strider II, qui vient de sortir sur Master system, arrivera très prochainement sur MD et GG. D'autre part, on pouvait découvrir sur le stand US Gold, les versions Master System et Game Gear de Robocod (la seconde aventure de James Pond sur Megadrive) ainsi que de Star Wars (la reprise du jeu de Lucasfilms sur NES).

MICROPROSE

l'éditeur américain, leader dans le domaine des simulateurs de vol, présentait F-15 Strike Eagle sur Game Boy et Super Strike Eagle sur la Super Nintendo (voir les previews dans les pages suivantes). D'autre part, Microprose vient de rejoindre officiellement les rangs des licenciés de Sega. Ce qui n'est pas une surprise, c'est que le premier jeu de Microprose sur la Megadrive n'est autre que F-15 Strike Eagle!

INTERPLAY

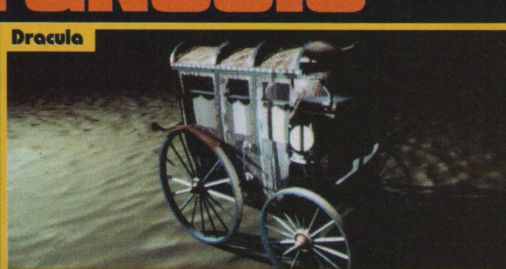
Rock'n Roll Racing

The Lost Vicking

cet éditeur est l'un des derniers à rester fidèle exclusivement à Nintendo. Sur son stand, on pouvait voir quelques jeux intéressants sur la Super Nintendo, que nous avions déjà découverts à Las Vegas en janvier: Rock'n Roll Racing (une course de buggys pour deux joueurs), The Lost Vikings (un jeu de plates-formes assez original) et surtout Lord of the Rings, un jeu d'avenure tiré du célèbre bouquin de Tolkien. Ce jeu, très prometteur, sera compatible avec la souris Nintendo et il devrait être entièrement traduit en français. Interplay présentait également un nouveau jeu pour la super Nintendo: Robocop versus Terminator... ça promet!


Lord Of Tfe Rings

PSYGNOSIS


Dracula

cet éditeur anglais qui a rejoint récemment les rangs des licenciés de Sega, présentait deux jeux de plates-formes intéressants sur Megadrive: Puggsy (qui sera développé également sur Super Nintendo) et Wiz'n' Liz (deux jeux dont vous trouverez les previews dans les pages suivantes). D'autre part, le superbe Dracula, que Psygnosis a réalisé pour Sony, était présenté sur le stand de ce dernier.

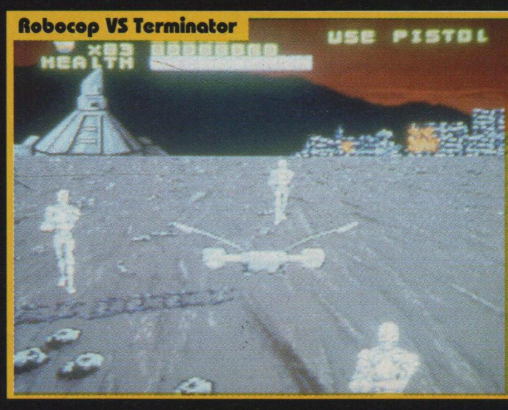
VIRGIN GAMES

cet éditeur continue à frapper très fort, notamment grâce à la fantastique équipe de programmeurs dirigée par David Perry. Après les deux petits chefs-d'oeuvre que sont Global Gladiators et Cool Spot, David Perry va encore plus loin avec The Jungle Book, un jeu tiré du Livre de la Jungle version Walt Disney. Ce jeu, qui reprend parfaitemant les graphismes du dessin animé, est une petite merveille sous tous les rapports. C'était indiscutablement le jeu le plus marquant de ce Salon, mais hélas, il vous faudra nous croire sur parole car il n'est pas possible de disposer de la moindre photo de cette merveille, tant que Disney n'a pas donné son accord. Enfin, signalons que c'est Virgin Games qui développera la version Megadrive de Robocop versus Terminator.


Cool Spot

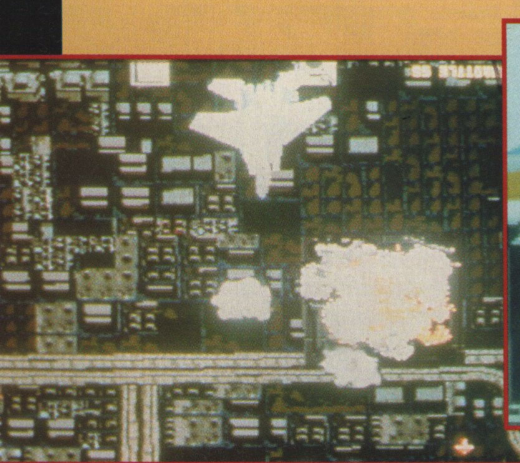
that's all folks ! Rendez-vous pour le prochain Salon, à Chicago début Juin... ça va faire mal!

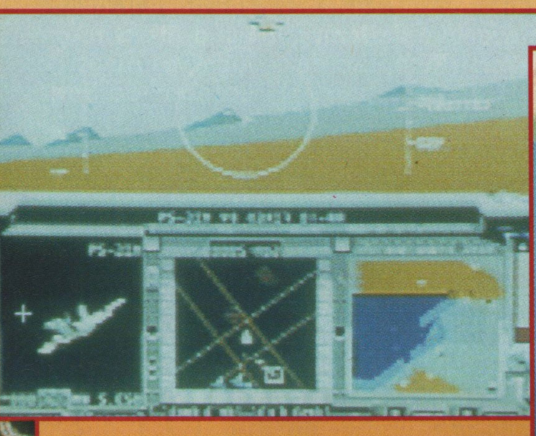
ALAIN HUYGHUES-LACOUR


Robocop VS Terminator


Robocop VS Terminator







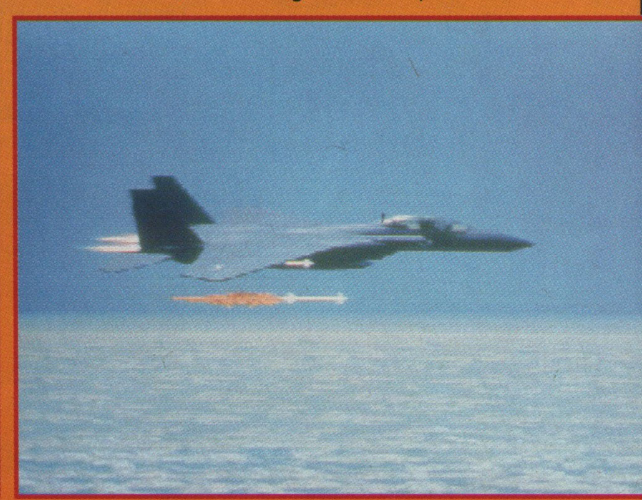


F-15 est un jeu que tout le monde attend avec impatience sur Super Nintendo, car aucun siumulateur de vol et de combats aériens n'est encore sorti sur Super Nintendo. Deuxième raison: F-15 est une référence en matière de simulateur de vol sur micros. Microprose, en bon leader du genre qu'il est, sort, en ce moment, la troisième version de F-15 sur PC qui est d'une qualité absolue, alors que tout le monde se rappelle la première version, aujourd'hui dépassée techniquement, mais à l'époque, tellement révolutionnaire. La version Super Nintendo reprend un peu des deux premiers F-15 sortis sur PC, en les adaptant aux caractéristiques techniques de la machine bien sûr. Le jeu se déroule en 3D pleine, vous vous en doutez bien! Il s'agit pour vous de vous retaper les missions de l'opération Desert Storm (pendant la Guerre du Golf) mais aussi d'autres missions qui vous mèneront au-dessus de vastes étendues désertiques, maritimes ou encore urbaines.

LOOPING AU-DESSUS DES TERRITOIRES ENNEMIS

Vous volerez de jour, de nuit, et cela dans un environnement très performant et bourré des dernières techniques en matière de contrôle radar et de vol assisté par ordinateur. Le système de visée, lui aussi, est des plus modernes ce qui ne veut pas dire que vous toucherez vos cibles à coup sûr! Selon les niveaux de difficulté, l'appareil sera partiellement ou totalement sous votre contrôle et vous serez paré pour réaliser de superbes loopings, sans pour autant oublier les objectifs de votre mission du moment. Car chaque mission est assez compliquée pour vous occuper de bons moments; un briefing vous indique, avant chacune





RIKE EAGLE

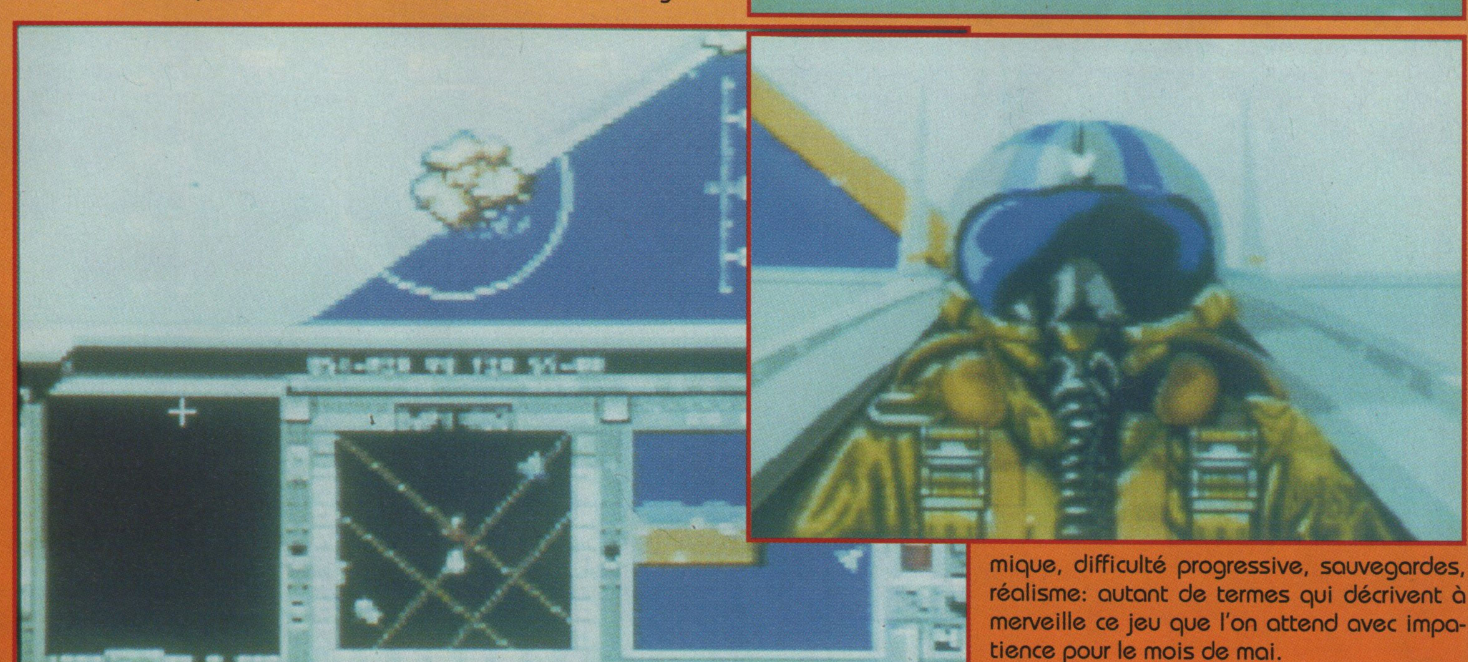
SUPER NINTENDO • EDITEUR : MICROPROS

de ces missions, quels sont ces objetctifs. Des démos impressionnantes ponctuent d'ailleurs ces briefings d'une manière magistrale! Je ne vous parle pas non plus de la démo d'introduction , c'est du grand art!

SIMULATION À DONF!

Quant au jeu en lui-même, la 3D semble avoir bien été gérée et reste complètement fluide. Les décors sont ce que l'on trouve habituellement dans ce genre de programme, c'est-à-dire plutôt arides en surface pleines de couleurs différentes. Le jeu semble avoir été conçu pour tous les types de joueurs, des plus accros de la simulation aux novices. Il sera possible de sauvegarder chaque mission et toutes les infos concernant votre pilote, si celui-ci a survécu à sa mission. Qualités techniques 3D indéniables, premier simulateur sur Super Nintendo, interface utilisateur très ergonomique, difficulté progressive, sauvegardes, réalisme: autant de termes qui décrivent à merveille ce jeu que l'on attend avec impatience pour le mois de mai.











Psygnosis est un éditeur anglais qui a toujours été à la pointe du progrès en proposant des jeux micros souvent novateurs et d'une qualité optimale. Connu pour créer des démos extraordinaires avant les jeux, Psygnosis a, par exemple, conçu et réalisé le fabuleux Microcosm sur Marty (cf le dossier Marty dans ce même numéro). Depuis quelques temps, Psygnosis développe sur console en restant à la pointe puisque les programmeurs travaillent en quasi-secret sur des projets de jeux sur Mega CD, comme Dracula. Sur cartouches, Psygnosis a récemment produit des jeux comme Shadow of the Beast I et II ou encore Lemmings sur à peu près toutes les consoles.

UN JEU ORIGINAL

Avec Pugsy, l'éditeur anglais, signe un jeu d'action original qui promet d'être passionnant et très prenant. Vous dirigez à l'écran un petit personnage, ou plutôt un gros personnage bizarre, que l'on appelle Pugsy. Ce dernier a une drôle de tronche, il ressemble un peu à TSR quand celui-ci a travaillé toute la nuit sur des tests: une grande bouche et des petits bras! Pugsy fait des voyages et se retrouve, un beau jour, sur une île qu'il va devoir





MEGADRIVE • EDITEUR : PSYGNOSIS

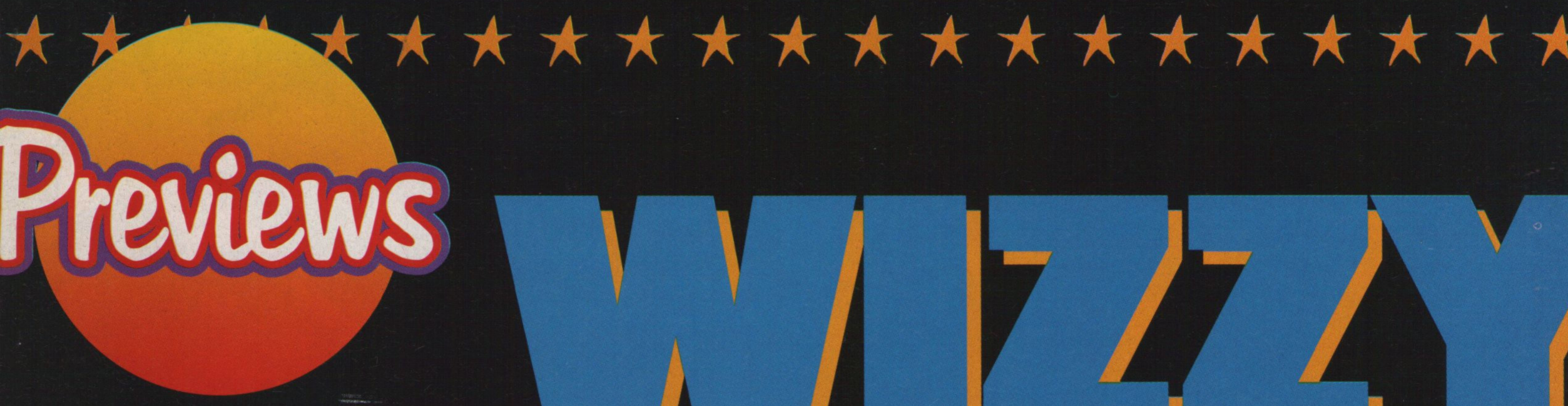




visiter de fond en comble en vidant celle-ci de tous les êtres malfaisants qui s'y trouvent.

Basé principalement sur l'action, Pugsy sort néanmoins de l'ordinaire des jeux de plates-formes, puisqu'il s'agit aussi de réfléchir un peu avant de foncer tête baissée! Chaque tableau du jeu constitue un piège à déjouer finement, tout en allant détruire l'ennemi qui s'y trouve. Les graphismes et l'animation de la préversion sont complètement délirants et promettent de dépoter un maximum. On peut faire confiance à Psygnosis qui sait faire de très belles choses, tout en y mettant sa "patte" caractéristique qui est, pour nous, une sorte de label de qualité de l'originalité. Il va falloir attendre cet été pour voir ce jeu finalisé et terminé. On vous tient au courant de toutes façons...





Wizzy et Lizzy sont deux magiciens très connus sur leur planète et ils peuvent se targuer d'être les meilleurs du genre, car ils s'entraînent depuis des années et des années. Etre le meilleur magicien de sa génération est un avantage certain car cela vous donne des privilèges. Mais nos deux petits héros magiciens ne l'entendent pas de cette oreille car ils sont malheureux. Ils en ont ras le bol de faire apparaître et disparaître leurs lapins fétiches dans leur chapeau, c'est lassant au bout du compte! Un beau jour cependant, Wizzy et Lizzy découvrent que leurs animaux ont disparu et sont perdus sur la planète. Ils ne peuvent pas survivre seuls, et les deux lascars décident d'aller à leur recherche. C'est ici que vous interevenez puisqu'il va falloir prendre le contrôle de l'un ou de l'autre, selon que vous jouez seul ou à deux.



ACTION GAME?

Wizzy'n'Lizzy est un jeu d'action dans la plus pure tradition de Psygnosis, c'est-à-dire avec des originalités qui font de lui un jeu plutôt dans la veine de Lemmings, mais avec un scrolling de jeu de progression (vue de profil). Le jeu est, en effet, davantage







N'LIZZY

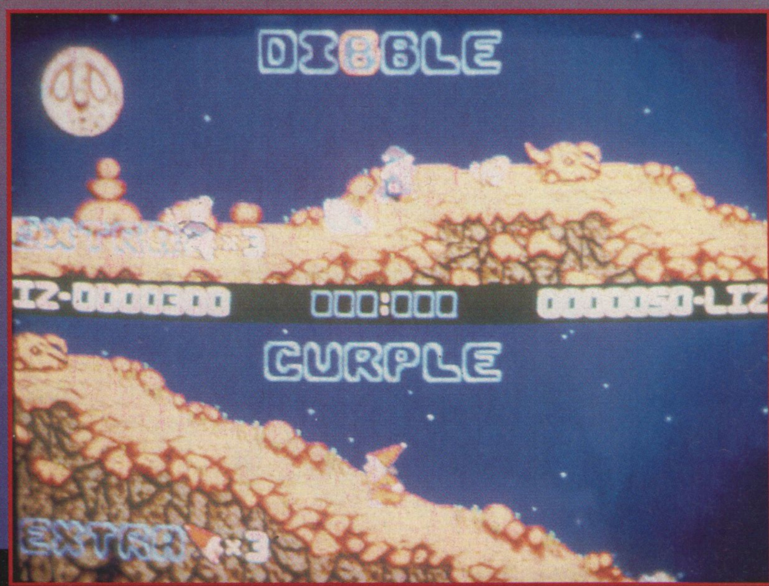
UFFY BUNNY WABBITS

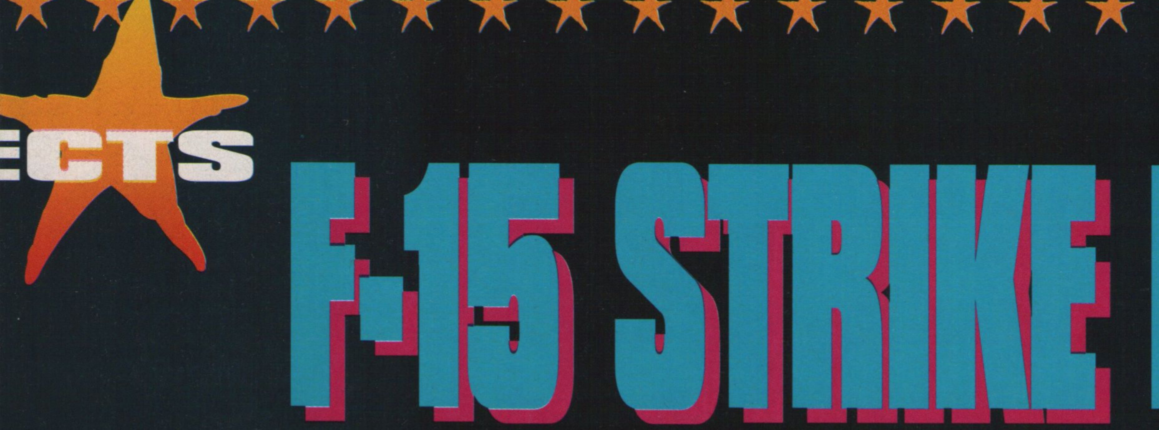
MEGADRIVE • EDITEUR : PSYGNOSIS

basé sur l'action mais n'oublie pas les fanas de la réflexion et les fins tactitiens. Les deux personnages se baladent dans des décors variés et superbes, reprenant des décors déjà connus par dérision, comme celui de Ghouls'n'Ghosts. La qualité du jeu semble, une fois de plus, d'un haut niveau même si la vitesse n'est pas le point principal de ce jeu original. Quoi qu'il arrive, les spécificités techniques du jeu restent néanmoins impressionnantes, jugez plutôt: les scrollings scrollent (normal!) à 360 pixels par seconde, les niveaux sont très nombreux (56 niveaux groupés en 9 mondes), il existe une foule de warp zone et salles secrètes, les héros peuvent utiliser une centaine de sorts magiques, plus de 20 thèmes musicaux d'une qualité sonore excellente sont présents sur la cartouche et, enfin, on peut jouer à deux simultanément sur le même parcours, l'écran étant alors divisé en deux parties. L'utilisation des sorts magiques est capitale dans ce jeu d'action et de tactique. Les graphismes semblent très colorés et, surtout, très fins. Quant à l'animation, c'est du Psygnosis, donc pas de problème. Test complet cet été...



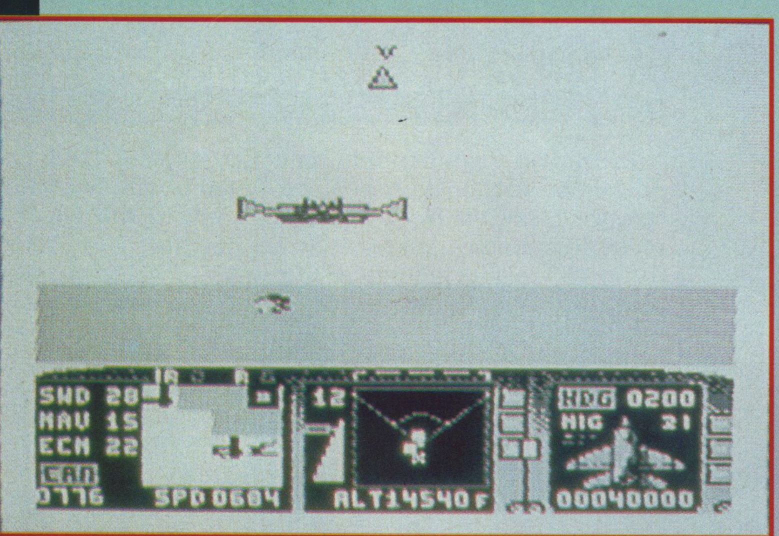


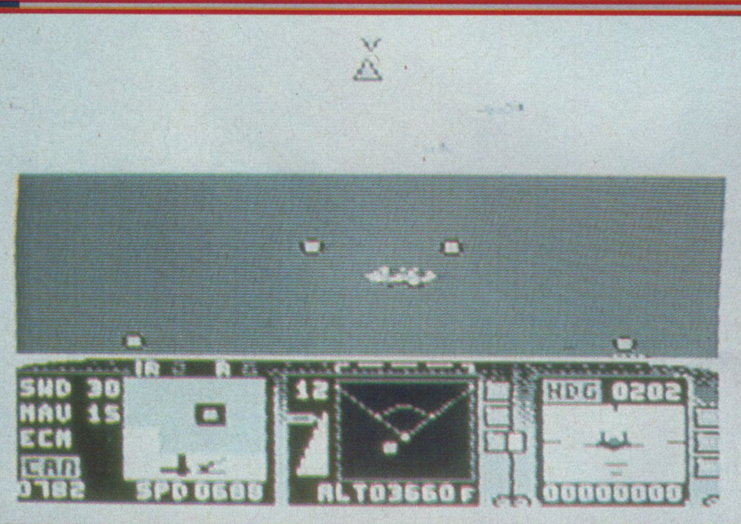


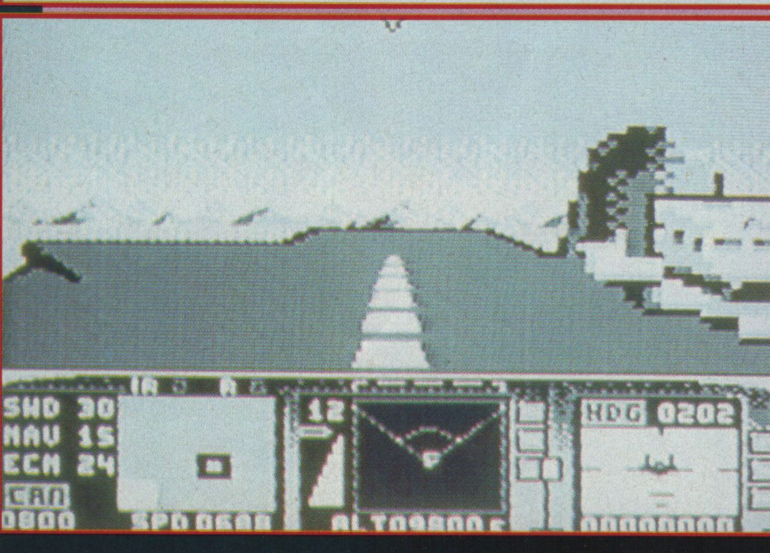


F-15 STRIKE EAGLE

GAME BOY • EDITEUR : MICROPROSE

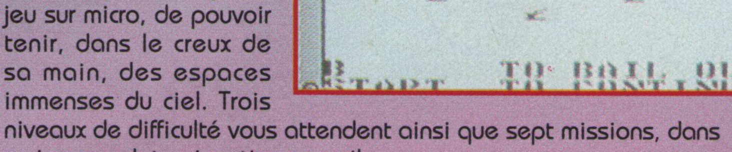


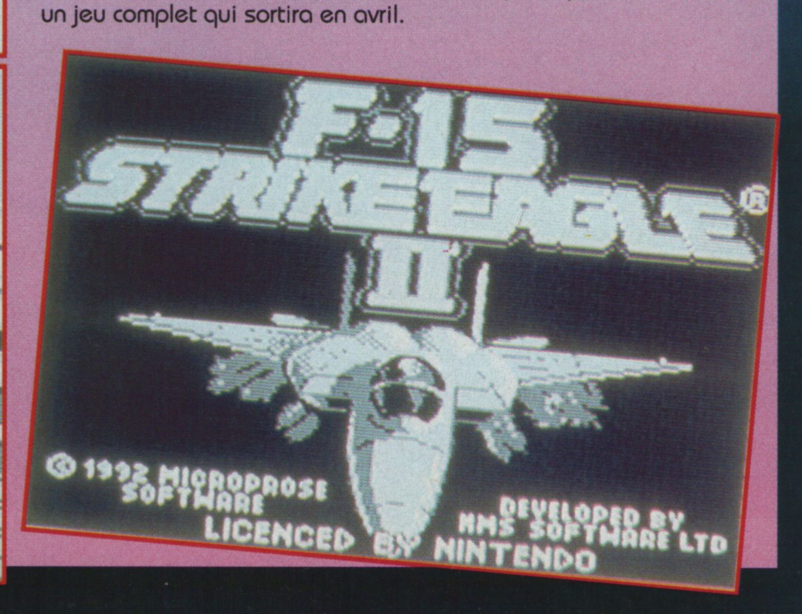




Hein? Comment? Un simulateur de vol sur Game Boy? On croit rêver et pourtant, il est bel et bien en préparation chez Microprose pour le plaisir de tous les pilotes en herbe qui rêvent de combats aériens. Si Microprose s'attaque à un tel jeu, c'est que cette société est le leader des simulations dur micro. Le jeu sur Game Boy est d'ailleurs une conversion d'un jeu déjà existant depuis longtemps sur micros. On retrouve, par exemple, les armes sélectionnables différentes comme les missiles Sidewinder ou Maverick ainsi que des mitrailleuses. Les graphismes ont été évidemment spécialement travaillés pour le petit écran monochrome de la Game Boy qui, finalement, s'accommode drôlement bien de ce genre de jeu, curieusement d'ai-lleurs. On peut s'attendre à un grand produit tant le jeu est prenant, pour peu que l'on aime le vol et les combats aériens. Car quel plaisir pour tous ceux qui jouent déjà au jeu sur micro, de pouvoir tenir, dans le creux de sa main, des espaces immenses du ciel. Trois niveaux de difficulté vous attendent ainsi que sept missions, dans un jeu complet qui sortira en avril.









DE FUN RADIO A JOYPAD, SOIT 13 KM 689 METRES, TREIZE MENE ENCORE L'ENQUETE

Après Arthur et les pirates le mois dernier, l'aventure me poursuit, je veux savoir qui joue et à quoi.
Tel INDIANA JONES des temps modernes, j'enfile mon Perfecto et me voici parti faire le zigotto avec mon micro, face à LAURENT BAFFIE, Monsieur BAFFIE pardon et la clique des B V P.
Tu es fou, diraient certains scribouillards ou journalistes de télé, il va te bousiller, te bouffer.
C'est vrai que pour cette interview je me suis un peu sacrifié, mais pour vous, fidèles lecteurs assidus, je suis prêt à tout.
Car figurez-vous que j'ai dû donner de ma personne et Laurent Baffie a honteusement abusé de moi.
Il m'a forcé à effectuer des va et vient incessants qui ont maltraité mes reins.
J'ai dû, en effet, pour avoir cet entretien exclusif, lui filer un coup de main une journée pour son déménagement, au lieu de jouer paisiblement comme vous, chers JOYPADEURS.

C'est donc dans la BAFFIE MOBILE que nous avons procédé à cette discussion.



Bruno TREIZE - Alors mon LOLO

BAFFIE - OUI , mon NONO

T - Penses-tu que nous allons pouvoir parler sérieusement?

B - Oui oui, t'inquiètes pas

T - Bon BAFFIE est-il joueur?

B - OUI, OUI ! Tu vois c'est sérieux, mais tu n'vas pas faire deux pages avec ça! Bon, je joue surtout au flip et au billard.

T - Qu'est-ce qui t'énerve le plus quand tu joues au FLIPPER? Si tu me dis le "TILT", je sors un joker car c'est un gròs mot.

B - De perdre, gros CON! Et pour celui là de gros mot, tu ne sors pas de JOKER ? Mais je ne perds pas souvent car je joue comme un DIEU; d'ailleurs, au Japon, les gens hurlent mon prénom, ça veut dire ENCULE la-bas.

T - Tu l'as chopé comment le virus du FLIP?

B - C'est simple, c'était le virus de l'école ou celui du FLIP, j'ai pris celui du FLIP! J'ai attrapé ça tout petit en séchant les cours, en traînant dans les bistros, j'ai toujours été fasciné par les Flippers.

T - Tu as claqué beaucoup de pognon dans les Flips?

B - Non, j'arrivais devant un Flipper, je mettais 1 F, je montais les crédits et je revendais les parties.

T - As-tu des souvenirs de Flip précis?

B - Avec lesquels j'ai fait l'amour, tu veux dire? Non seulement j'ai des souvenirs de Flip précis, mais le Flip sur lequel je faisais du benef je l'ai commandé à un type qui restaure les



Grâce aux miracles de la Technologie, tout ce qui est en bleu va être remplacé par les images de la pub Sega. Voilà comment on peut entrer dans un jeu !

flippers, c'est le "JINGLE", il est en train de me le préparer et je vais l'avoir pour moi. 19 ans après je reviens, vers mon premier amour.

T - Quand tu joues .....

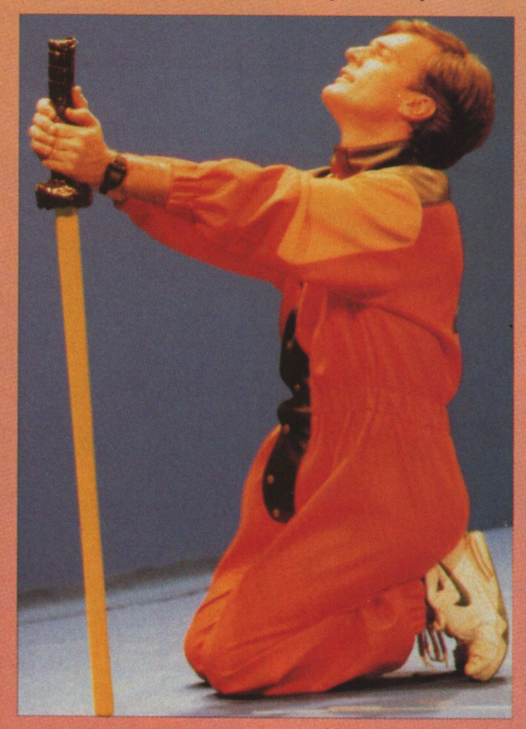
B - Non, je l'aime pas cette question, une autre!

T - Tu as quoi, comme console de jeux video?

B - Une GAME BOY, une SUPER NINTENDO et une MEGADRIVE. Mon jeu préféré c'est TETRIS sur ma GAME BOY et j'y joue surtout en avion!

Sinon, je trouve que les JEUX VIDEO c'est une perte de temps et d'ailleurs, je te le dis en ami, Bruno : il faudrait que tu arrêtes de jouer avec ces merdes. Tu y passes des heures et des heures, tu ferais mieux de lire des ouvrages classiques de la littérature Française, ça t'enrichirait beaucoup plus.

T - Tu vérifies les PUBS à ta manière sur CANAL + tous les mercredis à 19h 15 et tu as exploré la pub SEGA . Alors, pour "SEGA C'EST PLUS FORT QUE TOI ", avis favorable?



B - C'est-à-dire que j'ai fait une grosse découverte sur la pub SEGA, je l'ai vérifiée, MAITRE SEGA c'est MAITRE CAPELLO.

Et maître CAPELLO, c'est un gros CON qui nous a fait chier avec ses anagrammes et ses fautes de Français pendant des années avec "Les jeux de 20h " sur FR3. Alors, ça casse tout le mythe.



Par contre, SEGA C'EST PLUS FORT QUE NOUS, on s'est pris une belle branlée avec les BVP.

T - Pour jouer, vous avez fait fort, vous êtes entrés dans les jeux grâce à une astuce technique comme dans les films TRON ou COBAYE. C'est le rêve de tous les joueurs de se retrouver acteur dans un jeu video, on se rapproche de la réalité virtuelle, ça t'interpelle quelque part? C'est quoi pour toi?

B - L'univers virtuel, c'est une reproduction du monde extérieur avec des instruments qui te permettent d'évoluer dans ce monde, d'où le nom de VIRTUEL. J'ai très envie de faire ce genre d'expérience .

T - C'est beau ce que tu viens de dire mon LOLO!

B - Tu peux te caresser pendant que je parle mon NONO!

De toute façon, ça n'intéresse personne, il n'y a que trois lycéens acneïques qui vont lire ça!

T - Pas du tout, ça tire à 90 000!

B - T'es con, marchande parce que j'ai une copine qui tire pour moins que ça!

Après cette rencontre ludique, j'ai voulu savoir si certains des BVP, les fidèles acolytes de Laurent BAFIE sur CANAL +, pratiquaient eux aussi le noble art du JOYPAD. Honneur à la Gonzesse, Patricia GAILLOT.

T - Pat, tu joues aux jeux video?

B - oui, ça tombe bien hein!

Je joue sur la SEGA 16 bits, c'est énorme je sais. Mais c'est surtout fort entre elle et moi!

T - Sur 16 bits, tu joues à quoi?

B - A Mickey, mais juste avec ses oreilles... Moonwalker, avec Michael JACKSON, quand il est content il fait "ouh" et ça, c'est classe.

T - Mais, tu es bonne?

B - Je suis toujours "BONNE", ça se sait, je te signale.

B V P, Pascal Sellem, celui qui mange toujours tout ce qu'il trouve.

T - Alors Pascal, tu en croques des jeux video ?

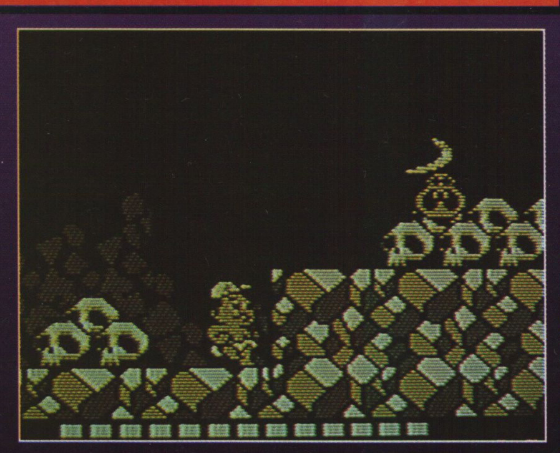
B - Je dévore ma GAME BOY comme d'autres dévore des magazines aux toilettes, car je ne joue, qu'aux CHIOTTES! C'est vrai, ma GAME BOY est toujours au cabinet avec ma pile de jeux et, selon si c'est une envie pressante ou si j'ai des problèmes de transit intestinal, je choisis la bonne cartouche!

Quand je vous disais que j'avais pris des risques, j'ai même failli avoir les fils qui se touchent ! C'est pour dire. Mais vu les nombreuses facéties de ces énergumènes, leurs capacités à s'amuser et à faire des conneries, on pourrait très bien imaginer de les transporter dans une cartouche pour les retrouver dans le jeu B V P. Il est évident que si cette idée aboutissait instantanément, les riches éditeurs seraient gentils de me faire parvenir un chèque dûment libellé et certifié. Bon, rendez-vous le mois prochain, presque dans une ambiance de vacances, pour savoir qui joue et à quoi, sinon à bientôt sur FUN RADIO.

Game Boy

SEUL SUR MON ÎLE, LES PIEDS DANS L'EAU...

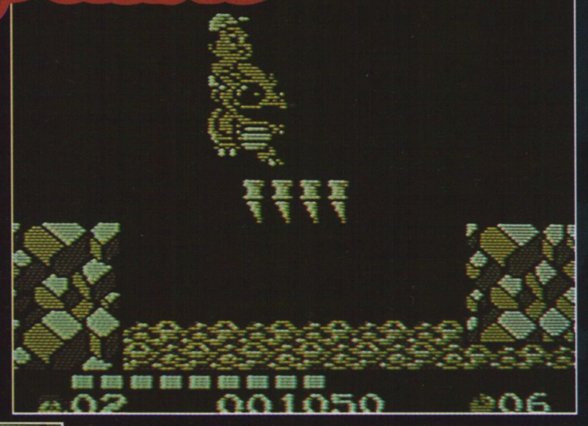
Higgins revient sur les écrans de la Game Boy pour de nouvelles aventures sur les îles de l'aventure... Et devinez ce qui fait revenir Higgins? L'enlèvement de sa nana évidemment! Il doit, cette fois, délivrer la Princesse Leilani prisonnière d'on ne sait quel vilain-pas- beau qui, de toute façon, devra en découdre un jour ou l'autre avec Higgins; car je vous rappelle que ce gentil garçon est le héros du jeu, un jeu de plates–formes en vue de profil. Progressez en évitant et en tuant les ennemis qui se pointent sous votre nez. Pour ce faire, utilisez les items d'armement que vous découvrez si vous brisez les oeufs trouvés sur le chemin. Je vous citerai, comme exemple, le skate–board qui est bien pratique pour pulvériser la vitesse de la lumière et finir le jeu plus vite...


La nouvelle arme d'Higgins est un boomerang qui, comme son nom l'indique, revient toujours dans la main de son lanceur.

Adventure Island II
In the Pacific

Moi qui adore les aventures d'Higgins sur PC Engine ou sur NES, c'est avec une joie non dissimulée que je me suis jeté dans cette séquelle de la version connue en import en France. L'aspect technique n'est pas vraiment le point d'honneur de ce jeu qui privilégie d'abord l'action pure et dure à 130 %... On découvre, de toute façon, que ce jeu minimaliste au départ, s'étoffe et devient de plus en plus prenant. Pour les vrais amateurs de plates–formes, je ne peux que vous conseiller ce jeu. Pour les autres, éclatez–vous avec Super Marioland 2 et ce sera bien

OLIVIER



Un dragon vous sert de monture, mais attention à la plate-forme qui cèdera certainement sous votre poids.



Chaque niveau terminé vous donne accès au niveau (ou monde) suivant et vous devez suivre le chemin indiqué par la machine.



Votre première arme est une hache que vous pouvez lancer en quantité illimitée sur les oeufs et les ennemis.

ADVENTURE ISLANDS II

EDITEUR	HUDSON SOFT
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3




- Un bon jeu de plates–formes, simpliste.
- Un univers humoristique très plaisant.


- Rien de nouveau par rapport à la version précédente.
- Des décors un peu vides.



GRAPHISMES
Même s'ils sont de bonne qualité, les graphismes ne sont pas très fournis et pas détaillés.



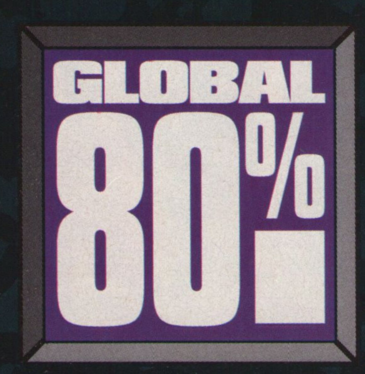
ANIMATION
Une animation fluide mais un nombre limité de sprites à l'écran.



MANIABILITÉ
Pas de problème et l'on contrôle Higgins avec la facilité d'un nouveau–né...



SON/BRUITAGE
Des thèmes entraînants et superbes mais est–ce suffisant pour faire un excellent jeu?



TALESPIN AIRLINE



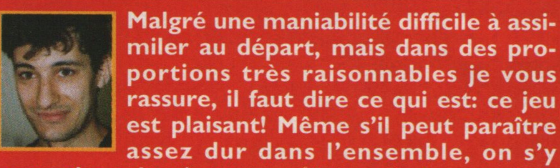
eh oui, vous pouvez même faire basculer votre avion dans l'autre sens! Evitez de déjeuner avant de décoller!

Baloo, la Star-ours de Walt Disney, n'aime pas qu'on le prenne pour une lavette! Depuis que Don Karnage, son ennemi de toujours lui a lancé un pari fou, il ne tient plus en place. Ce pari, vous voulez peut-être le connaître, non? D'accord, mais c'est bien parce que c'est vous, hein! Alors voilà: il s'agit, en fait, d'établir le record du tour du monde en avion. Record actuellement détenu par Shere Khan, l'un des acolytes de Don Karnage.

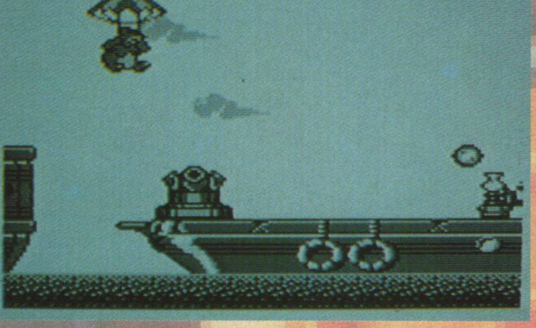
Et évidemment, ce dernier va faire tout son possible pour tenter de vous mettre des bâtons dans les roues, en envoyant au casse-pipe des dizaines et des dizaines de chasseurs, pour vous faire mordre la poussière. Pour réussir ce fantastique

TALESPIN

tour... de force, il va falloir que vous empruntiez pas mal de chemins dangereux. Au programme, vous volerez au dessus de l'Océan, d'un Site en construction, de la Jungle et enfin des Alpes!



Malgré une maniabilité difficile à assimiler au départ, mais dans des proportions très raisonnables je vous rassure, il faut dire ce qui est: ce jeu est plaisant! Même s'il peut paraître assez dur dans l'ensemble, on s'y accroche volontiers pour découvrir de nouvelles choses. Pour un shoot, on peut même dire que les graphismes sont très fouillés, c'est là qu'on reconnaît la patte de Capcom et ça fait du bien. Mais je n'irai cependant pas jusqu'à dire qu'il pourrait rivaliser avec des shoot'em up comme Nemesis, Gradius ou même R-type 2! Cela dit, ça reste un bon défouloir, et je suis sûr qu'il aura ses adeptes. TRAZOM



vous êtes gravement touché, et la seule issue pour vous de réchapper à un triste sort est de sauter en parachute, en attendant une revanche qui ne saurait tarder.



devant vous: des bagages. Derrière vous: rien. Au dessus de vous: des canons tirent avec frénésie. Ne me dites pas que vous ne savez pas ce qu'il faut faire!

TALESPIN

EDITEUR · CAPCOM
GENRE · SHOOT'EM UP
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 4
CONTINUES · 2



- Beaucoup d'action.
- De beaux décors.
- Capcom + Walt Disney ça fait mal!
- Des belles musiques

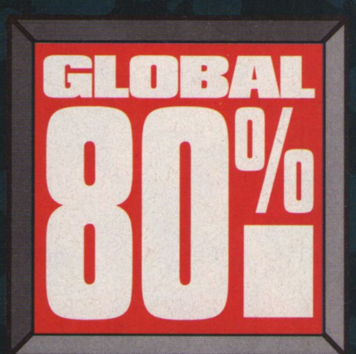
- Difficle de manier son zinc, parfois!

GRAPHISMES 16
Ils sont beaux, de toute évidence! On n'en attendait pas moins de la part de Capcom!

ANIMATION 14
Loin d'être exceptionnelle, elle entre tout de même dans les "normes".

MANIABILITÉ 14
Même si elle peut paraître un peu "dure" au départ, il suffit d'un petit moment d'adaptation.

SON/BRUITAGE 16
Les thèmes musicaux sont repris avec une grande réussite.



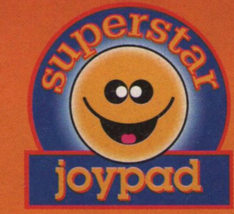
MAC DO: LE KING DES BURGER

Les deux nouvelles stars du monde Mac Donald débarquent sur Master System pour des aventures écologiques et fantastiques! Un délire impressionnant d'ordures et de pollutions diverses les attendent et nos deux petits dératiseurs vont devoir bosser dur pour rendre la planète propre. Chaque niveau de ce jeu de plates–formes vous demande de récolter des "M" de Mac Donald et progresser jusqu'à la fin du niveau. A cet endroit, Ronnie vous attend et décompte les "M" récupérés. Si vous en avez assez, vous pouvez passer au niveau suivant et vous aurez même une chance de participer à un niveau bonus si vous en possédez un nombre important. En passant, Mick ou Mack (vous choisissez dans les options), pourront détruire des machines polluantes, trouver des plates–formes invisibles et récolter toujours davantage de "M". Les ennemis sont variés et dépendent du niveau dans lequel vous vous trouvez: la forêt, la ville, les glaces sont parcourues par des ennemis différents mais toujours aussi dangereux. Ne lâchez jamais votre fusil à Slime (pas le Slime Fast de Marie Christine Barault mais plutôt un Slime qui détruit instantanément les créatures polluées).



Les écureuils vous bombardent de glands qu'ils vous envoient d'un coup de queue et je ne l'ai pas inventé, c'est dans le jeu!

Mack récolte le miel dans les essaims d'abeilles, au péril de sa vie!



MAC DONA[LD'S] GLOBAL GLAD[IATOR]

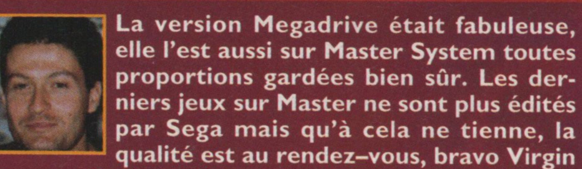
FACE À FACE: MAC DONALD'S GLOBAL GLADIATOR CONTRE SONIC 2

Le fait d'être comparé à un monument comme Sonic 2 prouve déjà que Mac Donald est un grand jeu. Mais parvient–il à dépasser son concurrent? Je ne crois pas car Sonic va quand même beaucoup plus vite et est un peu plus joli. Par contre, Mac Do propose des graphismes plus fournis en détails, le jeu est plus réaliste. En ce qui concerne la maniabilité, encore un léger plus pour Sonic 2 mais l'égalité est totale quant à l'intérêt ludique de ces deux jeux de plates–formes. De toute façon, vous possédez tous Sonic 2, alors achetez Mac Do sur Master.





Cette plate–forme invisible apparaît dès que vous sautez dessus grâce au catapulteur placé sur le sol. Continuez à monter et vous découvrirez d'autres plates–formes de ce type et des tonnes de "M".

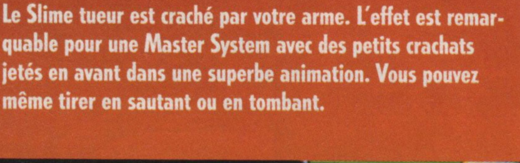


La version Megadrive était fabuleuse, elle l'est aussi sur Master System toutes proportions gardées bien sûr. Les derniers jeux sur Master ne sont plus édités par Sega mais qu'à cela ne tienne, la qualité est au rendez–vous, bravo Virgin Games. Ce jeu est une petite merveille de technique et de jouabilité. Lorsque vous sautez ou que vous tombez, vous pouvez continuer à orienter votre personnage et à tirer. Son maniement est extraordinaire et le plaisir de jeu total. Les couleurs bavent un peu quand on connaît les jeux sur 16 bits mais je vous assure que ce jeu est un petit miracle de graphismes et d'animations multidirectionnelles fluides. Bravo, super, j'achète!

OLIVIER 

MAC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

EDITEUR • VIRGIN
GENRE • ACTION/SIMULATION
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 1



Le Slime tueur est craché par votre arme. L'effet est remarquable pour une Master System avec des petits crachats jetés en avant dans une superbe animation. Vous pouvez même tirer en sautant ou en tombant.



Attention à la tentation des "M"! Vous devrez être entraîné pour prendre les bonus mais ne pas rester trop longtemps sur les plates–formes qui cèdent sous votre poids.



- Des animations rapides et fluides.
- Des graphismes insensés!
- Un jeu d'action fabuleusement prenant.



- Je ne vois pas trop, là...



GRAPHISMES
17
Le ne trouve pas cela spécialement beau (surtout le premier niveau) mais pour de la Master System, c'est le top!



ANIMATION
19
C'est fluide et rapide et c'est multi–directionnel avec des dizaines de sprites dans tous les sens.

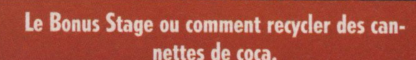


MANIABILITÉ
17
Il faut viser juste mais c'est là l'intérêt d'un jeu de plates–formes.



SON/BRUITAGE
15
Une bonne qualité sonore et des bruitages sympas.





Le Bonus Stage ou comment recycler des cannettes de coca.

On croyait avoir atteint le top technique, sur Master System avec Sonic 2, mais il n'en est rien car avec Global gladiator, tout ce qui a été fait auparavant est littéralement explosé. Du point de vue graphisme c'est géant, l'animation tient tête à la version Megadrive et l'interêt est toujours présent. Ce qui est phénoménal dans ce jeu, c'est qu'il est l'un des rares à nous faire oublier que l'on est sur une simple 8bits. Le programmeur est vraiment un dieu, et il suffit de regarder les mouvements décomposés des divers sprites pour se rendre compte de leur souplesse et de leur fluidité. Bien sûr, on pourra dire que les sprites clignotent, mais cela ne m'est arrivé qu'une fois et ce fut plutôt furtif. Voila le jeu parfait sur Master. Enfin, c'est mon avis. Global gladiator: le jeu qui rend votre écran mou et souple!

GREG

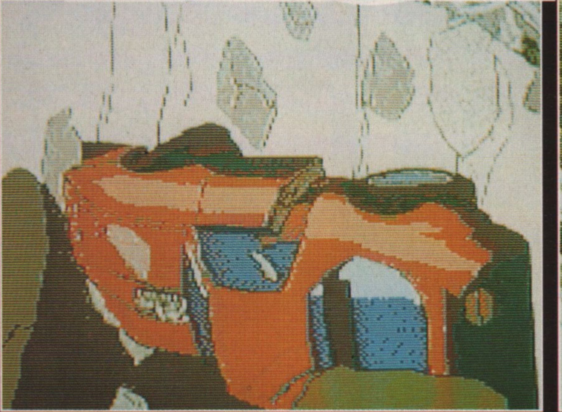


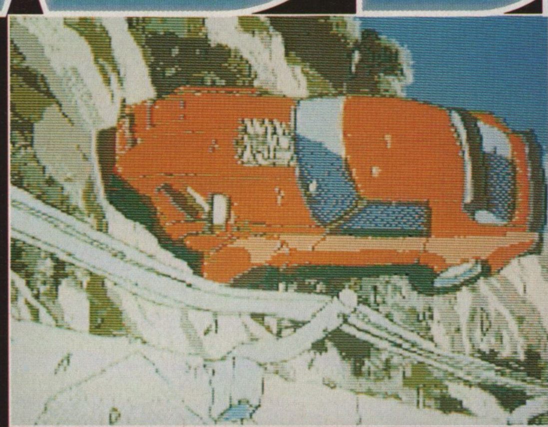
Sega Cd

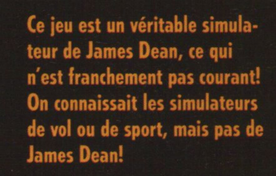
ON THE ROAD ENCORE

Imaginez un peu l'enfer. Le volume 1456 de Dragon Ball Z II Bis The Return de l'ultime vengeance du Chapitre Final n'est toujours pas sorti, Marseille est toujours en tête du championnat de France de Football (le grave, dans l'histoire, ce n'est pas Marseille, mais le championnat) et enfin, vous vous faites courser par une bande de malades mentaux, alors que vous pilotez votre voiture, coupé sport qui va super vite et qui plaît tant à toutes les filles du coin! Bref, la journée super. Au volant, vous allez vous retrouver dans les endroits les plus dingues, rien que pour éviter les autres véhicules et tous ces débiles qui en veulent à votre peau! Soyez vif, ayez des réflexes, eux aussi, d'enfer, ou de paradis pour changer ce vieux poncif, et peut-être vous en sortirez-vous intact? Prêt pour la course, le moteur se fait entendre, à vous de jouer en suivant les indications qui appraissent à l'écran!

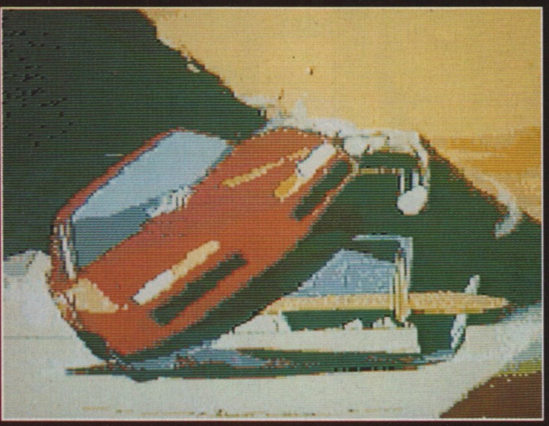
ROAD BLAS

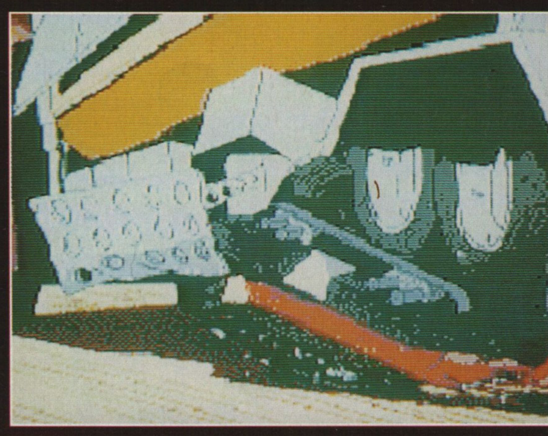


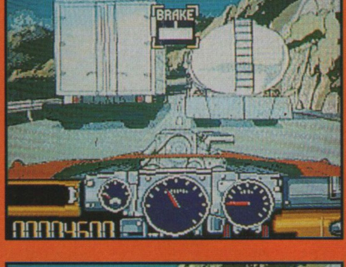




Ce jeu est un véritable simulateur de James Dean, ce qui n'est franchement pas courant! On connaissait les simulateurs de vol ou de sport, mais pas de James Dean!





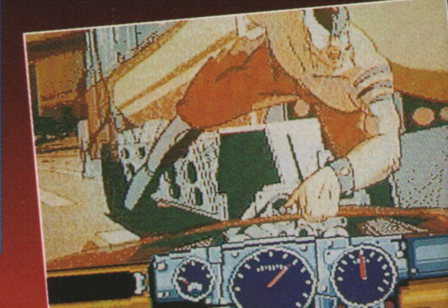


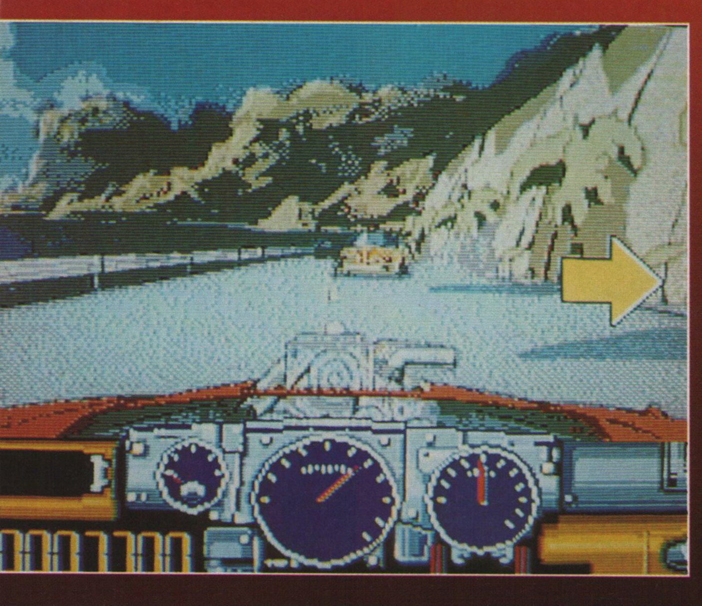


Tout comme Thunder Storm FX, le jeu consiste, au moment où les instructions apparaissent à l'écran, à les exécuter. L'interaction, bien que limitée, est nettement plus présente ici que sur Thunder Storm FX.

Après Thunder Storm FX, on pouvait craindre le pire, eh bien, pas du tout, Road Blaster est une agréable surprise et certainement le meilleur jeu Mega CD du mois, selon moi, malgré ses défauts (qui sont tout de même de taille). L'interaction demeure limitée, même si le joueur est nettement davantage mis à contribution que dans un Thunder Storm FX. On n'a pas l'impression d'être étranger au jeu, à ce qui se passe sur l'écran. Les graphismes ont, eux aussi, été sujets à plus de soin et l'on ne cherche pas à discerner ce qui se passe à l'écran. De ce fait, on se prend très vite au jeu qui se termine, soit dit en passant, en trois ou quatre parties. Ensuite, on ne ressort le jeu que pour épater la galerie car voir jouer une personne qui est douée, c'est un peu comme regarder la grande poursuite d'un film d'action à gros budget, on est obligatoirement séduit. T.S.R.





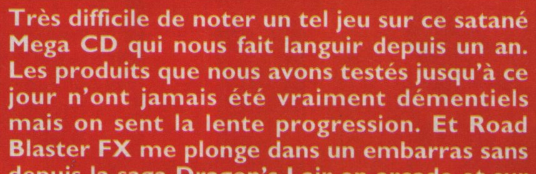


Suivez l'indication de direction en donnant le bon mouvement de pad au bon moment. C'est un truc à prendre, on s'y fait, en général, en quelques parties, Greg s'y est fait du premier coup... à vous d'essayer.





ERFX



Très difficile de noter un tel jeu sur ce satané Mega CD qui nous fait languir depuis un an. Les produits que nous avons testés jusqu'à ce jour n'ont jamais été vraiment démentiels mais on sent la lente progression. Et Road Blaster FX me plonge dans un embarras sans précédent, depuis la saga Dragon's Lair en arcade et sur micro. Les animations et les graphismes sont tout bonnement démentiels et je ne vous parle pas de la bande son. Fini les petites fenêtres et les graphismes pointillés des produits précédents. Cette fois, on assiste à un dessin animé violent et urbain. Le problème est qu'il ne s'agit pas vraiment d'un jeu... on ne fait qu'appuyer sur le curseur droit ou gauche ainsi que sur le frein ou le turbo, seulement quand on nous le demande; le programme se charge du reste. Tout n'est que question du réflexe d'appuyer assez rapidement sur le bouton quand on nous le dit. Un jeu très beau mais très bizarre, et auquel je n'adhère pas du tout s'il faut payer 500 balles pour s'y éclater un quart d'heure. **OLIVIER**

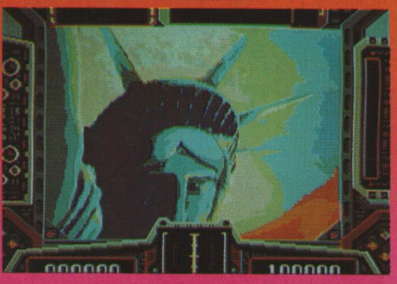




On n'échappe pas à l'éternelle démo du Mega CD qui, pour une fois, est bien sympa. Ce n'est pas aussi niais que Wonder Dog ni aussi absurde que Ninja Warriors, alors on peut en profiter.

FACE À FACE

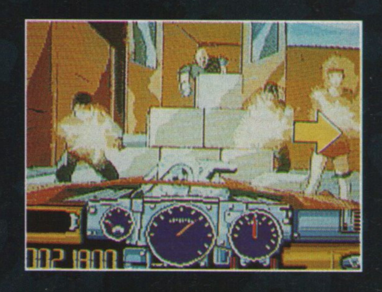
ROAD BLASTER FX CONTRE THUNDER STORM FX



On a là deux jeux tout à fait identiques dans la forme. Il faut, dans les deux cas, suivre les indications qui apparaissent à l'écran, sans avoir vraiment l'impression d'interagir avec le jeu en lui-même. Cependant, but, aber, l'impression que l'on a avec Road Blaster FX, c'est que l'on participe plus. Pourquoi? La raison est simple, le joueur est plus souvent mis à contribution et l'on se prend bien plus vite au jeu. Road Blaster possède, entre autres, des graphismes et des couleurs qui, sans être à proprement parler, supérieurs à ceux de Thunder Storm FX, sont moins brouillons. On ne cherche pas à distinguer ce qui se passe, on voit. Road Blaster semble aussi plus facile, ce qui est bien dommage, mais il l'emporte tout de même dans ce challenge de jeux comme le Mega CD devrait nous en sortir souvent, très prochainement.

ROAD BLASTER FX

EDITEUR • WOLFTEAM
GENRE • COURSE
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3





- Des graphismes qui valent le coup d'oeil!
- Une action soutenue.
- Des séquences extérieures au véhicule très "film".



- L'interaction demeure limitée.
- La durée de vie du soft est limitée.

17 — GRAPHISMES
La Megadrive fait très fort. En attendant de meilleurs couleurs, on tombe cependant sous le charme de l'action.

18 — ANIMATION
Les séquences sont très bien animées, et le temps d'accès au CD ne se fait pas sentir.

14 — MANIABILITÉ
On aime ou on n'aime pas. Il faut prendre le jeu en main; ensuite, c'est une partie de plaisir.

13 — SON/BRUITAGE
Un meilleur bruit de moteur aurait été sympa, mais les cris et les bruitages divers sont, dans l'ensemble, réussis.



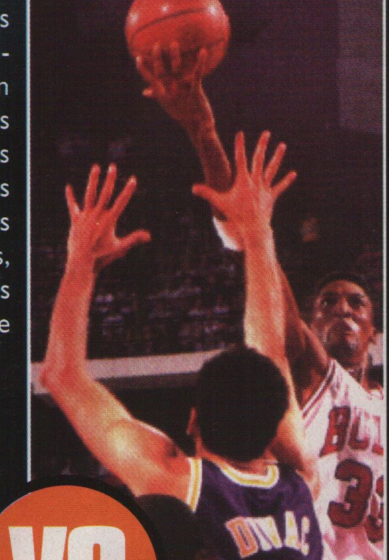
Megadrive

LES BULLS VONT SE PRENDRE UN SAVON !

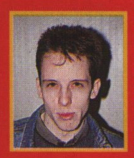
Je ne vais pas vous ressortir le classique "le basket est un sport qui..." car après tout, tout le monde le sait et s'en moque éperdument. Ce qu'il est intéressant de savoir ici, c'est que le Bulls contre Blazers, à ne pas confondre avec Bulls contre Lakers, vous permettra de faire des rencontres, en match simple ou tournois, entre les seize équipes officielles de la NBL, ainsi que les véritables joueurs, du moins leurs noms, parce que faire rentrer un type de 2m10 dans une cartouche de dix centimètres de côté, c'est aussi difficile que sanglant, et lorsqu'ils sont cinquante, c'est un carnage cartouchien. Mais c'est un détail technique. Vous rencontrerez donc les Blazers de Portland, les Bulls de Chicago, les Clippers et les Lakers de Los Angeles, les Suns de Phoenix, les Celtics de Boston... ainsi que deux équipes de All Stars. Mais alors, si l'on retrouve les Lakers, Bulls contre Blazers, c'est approximativement la même chose que Bulls contre Lakers? Pas tout à fait, puisque le jeu change dans sa forme, mais regardez plutôt.



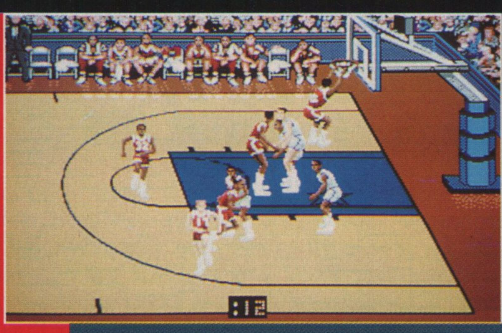
Un coup d'oeil sur la composition de votre équipe. Retrouvez les Grands de ce sport (c'est-à-dire 95% des basketteurs!) avec Divac, Robinson, Jonhson...



BULLS VS BLAZERS



Ce n'est pas tout à fait un Bulls contre Lakers que nous sort, cette fois, Electronic Arts. le dernier USA Team était excellent, on change cette fois la taille des sprites et l'on refait le même jeu que les précédents avec une très légère variation de présentation. Le jeu possède d'excellents bruitages, même si le public ne se manifeste que pour les paniers, ce qui est dommage. A quand des ambiances à la Super League 91 de la Megarive? Je sais, c'est un jeu de baseball, mais je compare les ambiances. Les fans aimeront retrouver les vrais noms de la ligue, et on les comprendra. Le jeu, sans se démarquer de ces prédécesseurs, pourra satisfaire tous ceux qui ne possèdent pas un USA Team ou un Bulls contre Lakers. Electronic Arts joue la carte de la sécurité, une fois de plus, mais prudence est mère de sûreté. T.S.R.



On retrouvera des coups spectaculaires pour certains joueurs, les vedettes principalement, mais aussi des coups plus classiques comme le bon vieux smash!

BULLS VS BLAZERS

EDITEUR · ELECTRONIC ARTS
MACHINE · FRANCAISE
GENRE · SIMULATION
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 [SIMULTANEMENT]
CONTINUES
PASSWORDS



- Des bruitages très sympas.
- Les vraies teams, les vrais joueurs.
- Une assez bonne animation.



- Il est parfois difficile d'avoir le contrôle du joueur que l'on souhaite diriger.

16

GRAPHISMES

Des sprites d'assez grosse taille, réalistes et s'accordant au physique véritable des joueurs.

16

ANIMATION

Suffisamment rapide, et les sprites bougent sans problème.



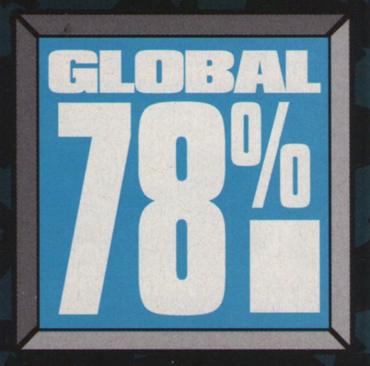
MANIABILITÉ

On ne dirige pas toujours très bien ses cinq joueurs, et l'on a tendance à ne pas diriger le joueur que l'on veut.



SON/BRUITAGE

Les bruitages sont bons, dommage que le public ne soit pas plus présent.



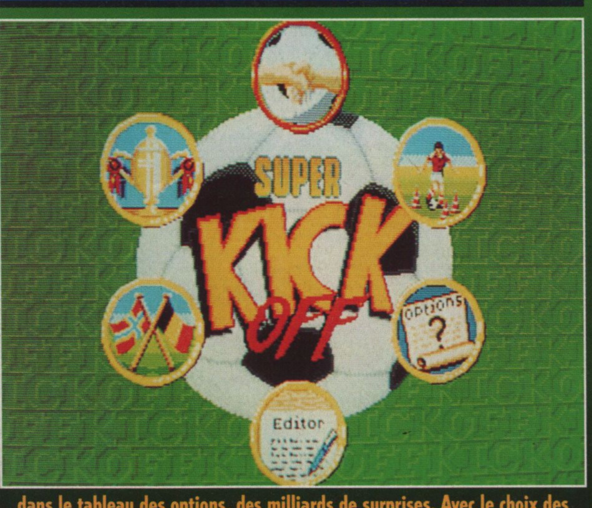
LE BASKET



5 SUR 5

OH LA LA, QUE DEMOTION !

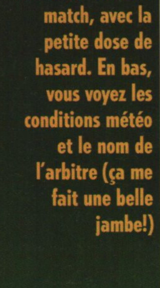
La simulation de foot la plus en vue du moment est enfin arrivée sur Megadrive! Depuis la création de Kick Off (plus de 3 années), les fans attendaient certainement avec impatience la conversion. Eh bien, c'est fait et, une fois de plus, on la doit à US Gold. Ce titre renferme pas mal de choses, notamment au niveau des options. Vous pourrez, en effet, effectuer dans l'ordre: le choix d'une équipe entre une quarantaine (clubs et nations); le choix de jouer en coupe ou en championnat (4 au total); le match amical, l'entraînement (avec tirs au but et coups francs), le choix du terrain (graphismes seulement), la possibilité d'avoir ou non du vent, de valider les hors-jeux ou non, de changer la couleur des maillots, et même de créer soi-même une équipe à l'aide d'un éditeur. Que vous optiez pour les matches officiels ou bien tout simplement amicaux, la possibilité vous sera donnée de jouer contre un autre humain, contre l'ordinateur, ou même de vous allier avec un copain contre la machine. Si vous avez un peu de mal au début, vous allez même pouvoir modifier la vitesse d'animation (3 en tout). Allez, matchez bien!



dans le tableau des options, des milliards de surprises. Avec le choix des compétitions, des équipes, des entraînements et autres petits trucs assez sympas, comme la possibilité d'avoir le hors-jeu ou pas.

SUPER KICK OFF

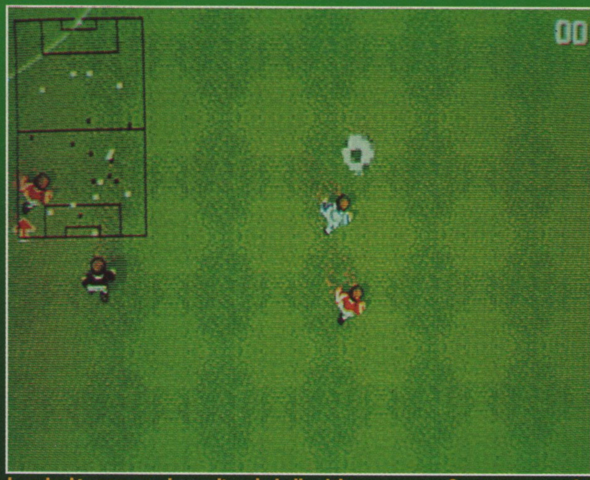
Quel dommage que la maniabilité soit aussi précaire. Ou peut-être est-ce dû au fait qu'il faille un temps d'adaptation très long? Car on a malheureusement un mal fou à essayer de diriger le joueur avec la balle. C'est pareil pour faire les passes. Pour shooter au but, c'est un peu moins délicat mais, en général, on se trouve devant les caisses au gré du dégagement, donc un peu par hasard il faut bien le dire! Et même si vous décidez de vous atteler assidûment aux séances d'entraînement, il faudra que vous y passiez un laps de temps assez décourageant. Heureusement que vous pouvez jouer contre un camarade, car là, vous êtes logé à la même enseigne. On se console comme on peut! Eh oui, vraiment, quel dommage de voir un gâchis pareil; c'est à se demander si le jeu à été testé avant d'être mis sur le marché. En tout cas, avec le paddle, c'est trop difficile.



TRAZOM



le "toast" d'avant match, avec la petite dose de hasard. En bas, vous voyez les conditions météo et le nom de l'arbitre (ça me fait une belle jambe!)



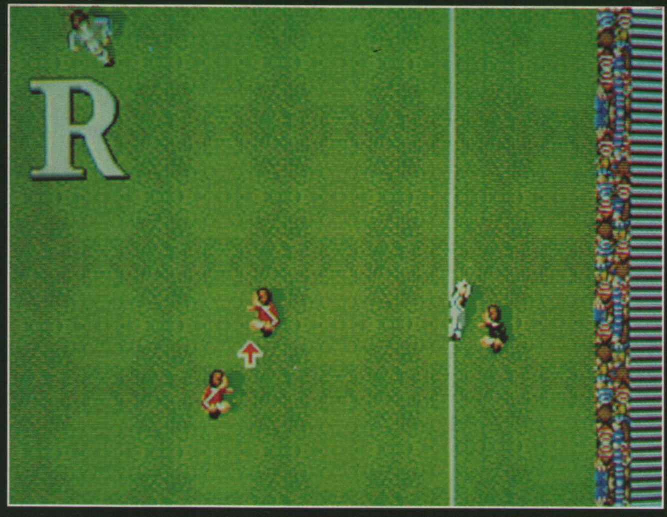
lors du dégagement du gardien, la balle s'élève en zoom. Quoi, vous avez dit zoom? Eh oui, j'ai dit zoom! Ah zoom, alors!



vous pouvez paramétrer sur les boutons de la manette l'action que vous avez choisie: shooter, passer et arrêter la balle. Ouglet's n'a encore rien compris!

SUPER KICK OFF

EDITEUR • US GOLD
MACHINE • FRANCAISE
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 4MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUE • NON



le ralenti est aussi de mise pour revoir les actions litigieuses, les superbes coups francs en pleine lucarne ou les buts encaissés. Surtout contre votre camp d'ailleurs!



Re Kick Off! A la longue, on ne pouvait qu'avoir un Kick Off vraiment bien. Cette fois, c'est plutôt réussi, même si la maniabilité laisse à désirer. Je sais, Kick Off, ce n'est pas évident, mais là... les graphismes sont supérieurs à tous les autres Kick Off (à égalité avec celui de la Super Nintendo) et, c'est là le point fort, selon moi: le public est présent! Non pas seulement pour les buts mais tout au long du jeu! Génial! Enfin, un sofft de sport avec une bonne ambiance. Le scanner, présent sur l'écran, est très bien venu et ce n'est là que l'une des nombreuses qualités du jeu. On retrouve la foule d'options habituelles à Kick Off et la réalisation est bonne sur toute la ligne. Dommage, une fois encore, que la maniabilité soit approximative.

T.S.R. 



- Des tonnes d'options. Une bonne ambiance sonore.
- D'assez beaux graphismes.
- L'éditeur d'équipes. Une excellente animation.



- Une maniabilité médiocre ou une prise en main très longue?



GRAPHISMES
15
Pour ce type de jeu vu de haut, on ne peut vraiment espérer beaucoup mieux.



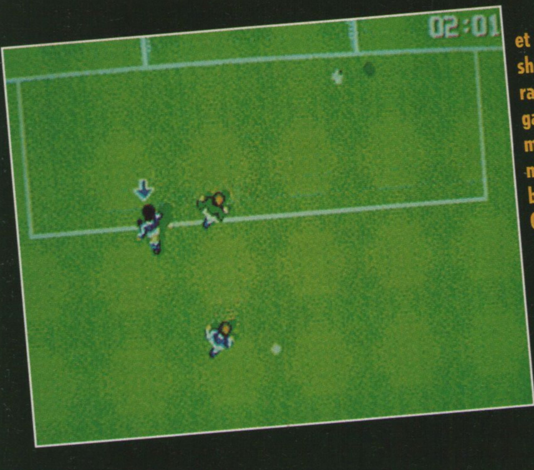
ANIMATION
17
Non seulement elle est variable, mais c'est le point fort du jeu, avec un scrolling fluide et rapide.



MANIABILITÉ
11
Dommage, mais c'est le gros point noir. Il est très difficile de faire une passe et de contrôler la balle.

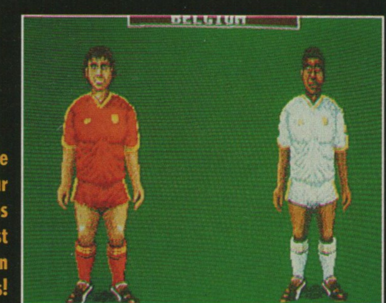


SON/BRUITAGE
15
Des musiques sympas, mais le meilleur est la bande-son avec le public qui se manifeste constamment.



et voici un super shoot qui passe à ras de poteau, le gardien est battu mais la balle va mourir en sortie de but. Oui, tout à fait Ouglet's!





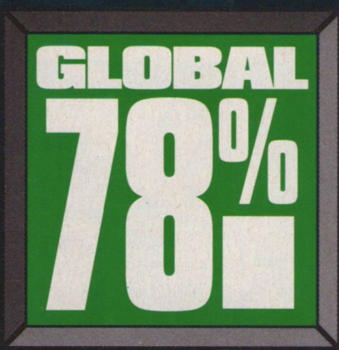
ça vous dirait de changer la couleur des maillots de vos joueurs? Allez, c'est aussi possible! On n'est pas chiens!



SUPER KICK OFF CONTRE EUROPEAN CLUB SOCCER

Même si la maniabilité est le point faible de Super Kick Off, on ne peut pas vraiment dire que ce soit le point fort d'ECS, et pourtant, c'est un peu mieux. Pour le reste, c'est un cavalier seul de Super Kick Off, avec beaucoup plus d'options, des dizaines d'équipes (égalité pour ça), une animation largement supérieure, une bande-son nettement meilleure et, surtout, l'éditeur d'équipes qui enterre définitivement ECS. Mais c'est surtout avec l'entraînement au coup franc et au penalty, que SKO prend toute son ampleur, le plaisir de contourner le mur étant presque égal au match lui-même! Le dernier jeu de foot sur Megadrive sort donc assez largement vainqueur.

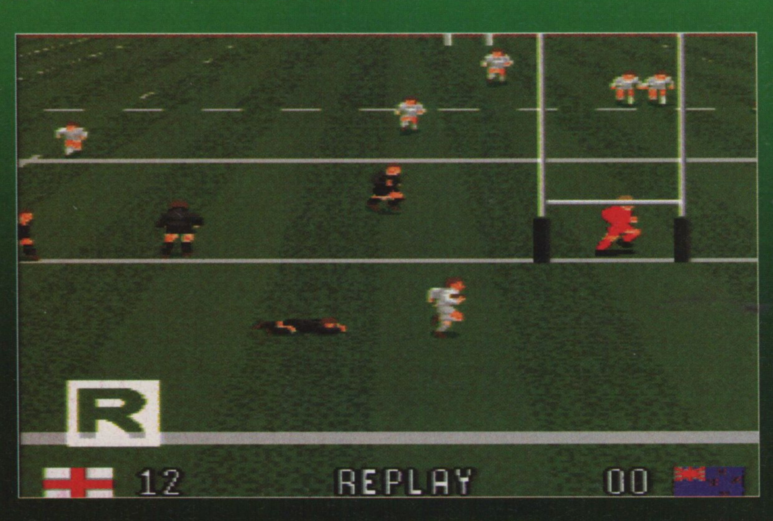




Super Famicom

RUGBY SUR ONGLE!

Jouer les Blanco, ça vous dit? Allez, c'est parti, vieux! Avec ce programme 100% pur muscles, vous allez pouvoir vous mesurer aux plus grandes nations du ballon ovale. Avec pas moins de 16 équipes (et non des moindres!), vous aurez l'opportunité de disputer une coupe du monde ou bien un tournoi regroupant toutes les équipes. Avant cela, il sera possible de modifier pas mal de caractéristiques, que ce soit au niveau des capacités des joueurs,



le ralenti est aussi présent dans ce jeu. Avec "L" et "R", vous avancez ou vous retournez sur la "bobine"! A voir.



LA TRANSFORMATION
Pour les pénalités et les transformations, vous verrez apparaître le ballon ovale dans un cadre, ce qui vous permettra de juger de la force et de la direction que vous allez mettre dans la balance. Tirez pas sur l'arbitre!

ou bien de leur simple couleur de peau. Vous pourrez d'ailleurs même changer les dessins des maillots. Après toutes ces options, auxquelles s'ajouteront le paramétrage du temps et même la modification des noms des joueurs, vous pourrez enfin fouler en toute quiétude la verte pelouse de vos futurs exploits! Et là, c'est l'explosion de joie, les 50.000 spectateurs acclament leurs idoles, sans aucune retenue, l'arbitre est prêt à donner le coup d'envoi. Triiiiiiit!! Ca y est, c'est parti, la légende peut se mettre en route...

WORLD CLAS

LES OPTIONS





sur cette page, vous pourrez choisir de disputer la Coupe du monde, un tournoi (league), ou encore un match amical. Dans l'icône "équipes", vous ferez, à volonté, des modifications sur les caractéristiques physiques des joueurs, aussi bien au niveau de la couleur de la peau qu'à celui du maillot.



à l'option "Coupe du Monde", vous choisirez le type de terrain (sur 3 au total), et même la force du vent. Pour les drops et les transformations, c'est très pénalisant. De plus, le fait de pouvoir voir les autres matches comme à la télé est une bonne chose.

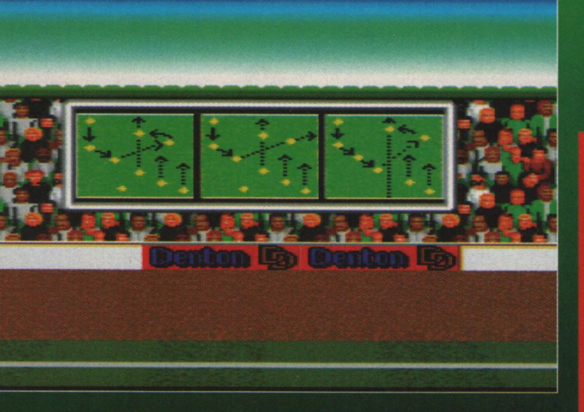


juste avant le début du match, vous voyez cet écran sur lequel vous pouvez encore apporter quelques modifications



Moi qui aime tous les sports en règle générale et, en particulier, la Formule 1 (vive Senna!) et le Football, je n'avais aucun a priori quant à ce jeu de rugby. Au contraire, j'étais plutôt enthousiasmé à l'idée de découvrir un nouveau sport sur console. Un peu de changement, ça fait du bien! Et pourtant, je fus vite refroidi. L'animation des rugbymen est franchement désolante, c'est-à-dire trop lente pour pouvoir s'éclater à 100%, et le match se résume souvent (trop?) à une percée fulgurante d'un joueur qui traverse facilement les lignes adverses. Non, vraiment, à part le côté technique qui relève un peu la sauce, on ne peut pas dire que cette cartouche soit une réussite absolue. Je vous mets donc en garde contre ce produit, que vous risquez de mettre au placard en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire!

TRAZOM



en touche ou en mêlée, vous devrez choisir une tactique qui vous permettra de "dégager" votre camp ou d'aller à l'essai. Et là, vous verrez que ce sont les joueurs qui appliqueront seuls cette tactique!



Voici la première simulation de rugby sur console, en attendant le International Rugby Megadrive que nous concocte Domark. Le football américain à toutes les sauces, c'est sympa, mais un bon rugby, ça fait du bien. Les règles sont très bien reprises, on retrouve 16 équipes, avec les meilleures du monde au programme, l'animation du terrain qui utilise le mode 7 est rapide et fluide... Les reproches à faire restent mineurs, mais ils existent pourtant. Pourquoi les joueurs restent-ils parfois à côté du ballon sans bouger? De plus, les transformations d'essais ne proposent pas une vue très commode. On apprécie, au passage, la présence du public qui, bien que discret, sait se faire entendre. Un excellent début pour les jeux de rugby surtout lorsque l'on sait qu'il s'agit d'une cartouche de 4MB (Ultraseven en à huit!)

TSR

les passes sont d'une imprécision diabolique. Regardez quand même celle-ci!

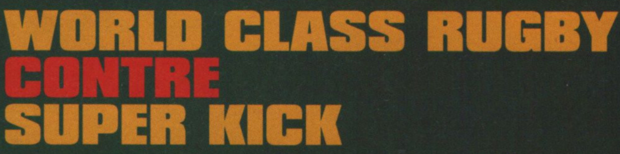
SS RUGBY



à la touche, vous voyez exactement où vous pourrez placer la balle, grâce à ce mini-scanner placé en bas à gauche de l'écran.

ça y est, c'est la victoire finale! A nous la Coupe du Moooonde!





WORLD CLASS RUGBY CONTRE SUPER KICK



Pourquoi un jeu de foot contre un jeu de rugby? Eh bien, tout simplement parce qu'avant WCR, il n'existait pas de rugby sur console. Et en plus, ils sont tous deux des sports d'équipe. Donc, autant vous le dire tout de suite, Super Kick Off semble l'emporter sur tous les plans. Au niveau des options, je ne pense pas qu'il ait à envier quoi que ce soit à WCR. Il y en a autant dans les deux. Sur le jeu proprement dit, il n'y a pas vraiment photo; l'animation, le plaisir de jouer, et l'ambiance sonore font que le football reste beaucoup plus attrayant que son homologue rugbystique. De plus, lorsqu'on commence à s'amuser à deux, là non plus, le World Class Rugby ne fait pas le poids. A l'arrivée, je vous conseille fortement Super Kick Off, et ce, même si vous avez une prédilection pour ce sport qu'est le rugby!

WORLD CLASS RUGBY

EDITEUR • MISAWA
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 4MB
MACHINE • JAPONAISE
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE 1 OU 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE D'EQUIPE • 16
CONTINUES PASSWORDS



- Enfin du rugby!
- Les zooms du mode 7.
- Beaucoup d'options.
- Beaucoup d'équipes.



- Une ambiance sonore trop faible.
- Une animation trop lente des joueurs.
- Un intérêt vraiment faible.



GRAPHISMES 13
Ils sont loin d'être sublimes, du moins sur le terrain. Car pour les pages d'écran, c'est bon.



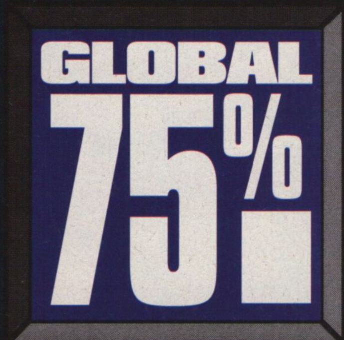
ANIMATION 14
On peut, certes, jouer, mais c'est parfois trop lent et trop frustrant!



MANIABILITÉ 15
Dommage qu'il faille inverser les touches des commandes suivant le côté où l'on attaque!



SON/BRUITAGE 11
De bonnes musiques durant les pages d'écran, mais les sons demeurent trop en sourdine lorsque l'on joue.



VROUM ! VROUM !

Dans Jaguar XJ 220, nom de code donné à la dernière née des voitures à la Panthère, votre rôle est tout simplement d'être champion du monde dans votre catégorie. Pour ce faire, vous disposez de l'un des bolides les plus impressionnants actuellement sur le marché, si l'on enlève la McLaren de course. Donc, disposant de ce bijou de vitesse, vous allez devoir participer, seul ou à deux, à cette rude compétition. Sur les 16 circuits que comporte votre périple, il faudra se démener pour allier stratégie de course et vitesse d'exécution sur la piste. Un peu comme en Formule 1 si vous préférez et si vous ne tenez compte QUE de ce que fait Senna! Si vous préférez disputer une course ponctuelle, choisissez l'option "Grand Prix"; vous allez certainement vous éclater. Au sens figuré, bien sûr! Et si vraiment, vous avez du mal à vous accoutumer aux commandes de votre nouveau jouet, vous pourrez toujours vous aguerrir en vous entraînant sur le circuit de votre choix. Avant cela, n'oubliez pas d'apporter les réglages nécessaires en ce qui concerne les amortisseurs, les pneus ou encore le moteur. Une fois que vous aurez tout gagné (si vous êtes très fort donc!), un éditeur de circuit vous permettra de construire vous-même les tracés de vos rêves... et de les sauvegarder. Tout comme la compétition d'ailleurs!



sous le pont, soyez prudent, vous pouvez vous cogner sur les côtés ou rencontrer des Ouglet'siens!

JAGUAR X



c'est la fin de parcours! Vous êtes épuisé mais satisfait de votre course, malgré votre classement très moyen.

FACE À FACE

LA JAGUAR XJ 220 CONTRE LA MCLAREN ROUTIERE

Il ne s'agit pas d'un comparatif entre jeux vidéos, mais entre les deux voitures les plus en vue du moment.

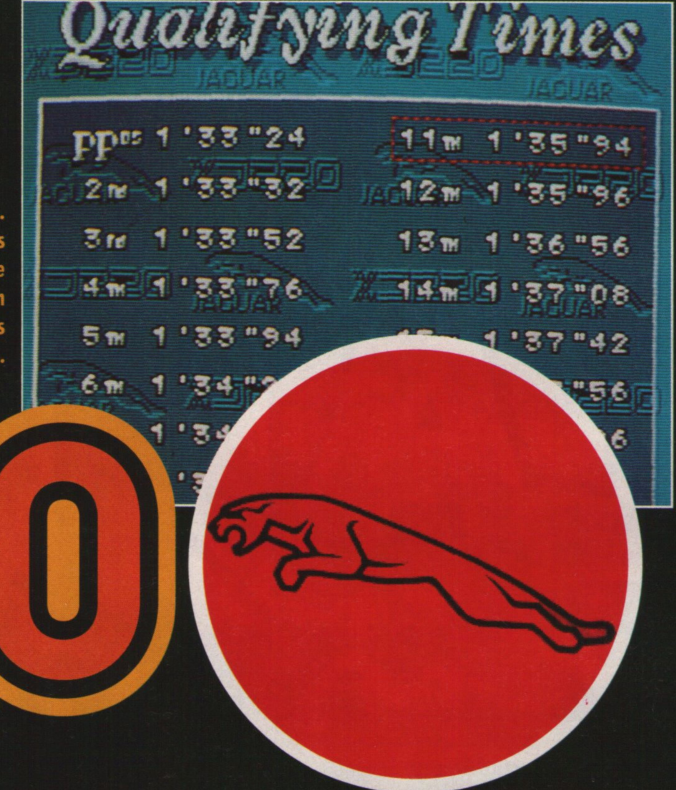


Bien que la Jaguar soit une formidable machine avec ses impressionnantes qualités techniques, il faut bien dire que la McLaren, créée par l'un des ingénieurs de l'écurie de Formule 1 du même nom, est largement devant. Aussi bien parce qu'elle est dotée des dernières innovations techniques, notamment avec la suspension active et la gestion entièrement électronique de l'ensemble. Il faut dire qu'elle est aussi nettement devant pour ce qui est du prix: pas moins de 5 millions de nouveaux francs! Soit deux fois plus chère que la Ferrari Testarossa! On croit rêver! Cela dit, si un généreux donateur me donne la Jaguar...

Je dois dire que je suis assez satisfait de ce nouveau jeu Mega CD, malgré sa réalisation moyenne. Il bénéficie de pas mal d'avantages, surtout pour les nombreuses options, et la possibilité de jouer à deux. Mais je ne crois pas que l'on ait à faire à une véritable simulation. Au contraire, même si le réalisme des bruitages fait que l'on peut s'y croire, on est tout de même obligé de constater que c'est le côté Arcade qui domine l'ensemble. Par rapport à la version micro de l'Amiga, il n'y a pas vraiment photo. Les décors de ce dernier sont plus fouillés, les couleurs sont plus belles et l'animation est plus fluide. Mais le Mega CD est une console et, en tant que telle, on peut dire que ce jeu de course est assez plaisant, surtout que ce support ne possède que celui-là, alors... **TRAZOM**

si vous êtes bien placé, vous serez certainement récompensé par ce magnifique podium que l'on voit apparaître en zoom!





voici vos temps de qualification. En un tour de circuit, vous vous êtes placé sur la future grille de départ. C'est en cette occasion que vous pourrez gagner des courses.



avec 10.000 $ de prix, vous aurez de quoi améliorer les performances de votre voiture, lors des réparations.

Une fois encore, tout comme pour Wolfchild, on se retrouve en présence d'un jeu micro, ou anciennement micro. Je dirais bien que ce genre de jeux n'a rien à faire sur une console, mais ce ne serait pas tout à fait vrai. Jaguar a pour lui l'avantage de pouvoir se jouer à deux simultanément, tout comme le Lotus de la Megadrive. L'impression de vitesse et de dénivelés est plutôt bonne et les décors ne sont pas mauvais, eux non plus. Pourtant, il manque un petit quelque chose à ce jeu qui, sans être fade, n'est cependant pas la huitième merveille du monde. Tout d'abord, les musiques manquent ostensiblement de pêche et ne donnent pas une ambiance du tonnerre. Les bruitages sont, dans l'ensemble, manqués et crissements de pneus et bruit de moteur n'ont rien à voir avec la jaguar, la vraie. On ne se plaindra pas de la maniabilité, ni même de la variété puisqu'il y a autant de changements de parcours que de variations de temps. Un jeu légèrement au-dessus de la moyenne. **T.S.R.**



à deux joueurs, l'écran est coupé en... deux. L'animation n'est pas très bonne, surtout au départ où l'on met du temps pour démarrer. Par contre, c'est comme ça que l'on s'amuse le plus.

JAGUAR XJ 220

EDITEUR • VICTOR
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES • SAUVEGARDE

- Une très bonne animation en mode 1 joueur.
- Des sons pour le moins réalistes en ce qui concerne le bruit des moteurs.
- La première course de voitures sur Mega CD! L'éditeur de circuits.

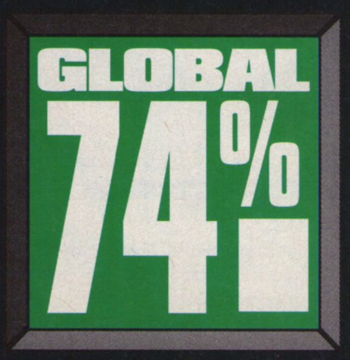
- Une animation qui rame un peu en mode 2 joueurs.
- Des couleurs encore et toujours trop ternes sur ce support.
- Les sprites des voitures sont bizarrement animés.

GRAPHISMES — 14
Ce n'est franchement pas sublime, même si les voitures sont bien dessinées.

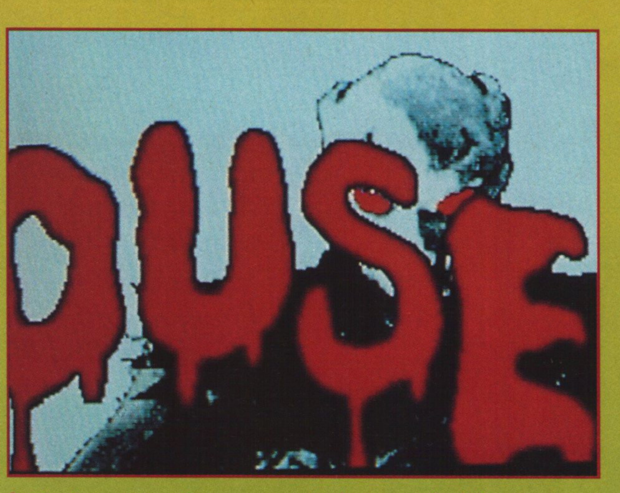
ANIMATION — 15
Elle est bonne en mode 1 joueur, mais assez décevante en mode 2 joueurs.

MANIABILITÉ — 15
Dans certains virages, il arrive qu'on soit un peu surpris parce qu'il faut braquer très vite.

SON/BRUITAGE — 17
Les musiques (au choix) sont superbes, et les sons apportent un réalisme sensible.



LES TRIPES A L'AIR (COMME ON DIT !)



Le titre énorme apparaît en rouge sanguinolent, sur un fond clignotant montrant le masque angoissant que porte Rick. Le titre scrolle lentement de droite à gauche pendant qu'une musique terrifiante vous cloue sur votre siège.

Le seul, le vrai, l'unique jeu gore de l'histoire des jeux vidéos, fait un come–back retentissant pour un troisième volet sur Megadrive. Une fois n'est pas coutume, on retrouve Rick et son masque à la Vendredi 13. Ce dernier est encore à la recherche de sa Jennifer chérie qui s'est fait enlever par les esprits malins, à croire qu'elle n'avait pas retenu la leçon de l'épisode précédent. Cette fois, l'intrigue est un peu plus complexe, car vous jouez contre le temps et les évènements seront différents selon la vitesse à laquelle vous progresserez au cours des niveaux. Chacun de ces niveaux consiste en un étage de l'immense manoir dans lequel est retenue Jennifer ainsi qu'un certain David, un môme qui a eu la super chance de se trouver dans ce jeu de dingues! Vous partez à l'assaut des créatures sanguinolentes et baveuses qui vous retiennent, salle par salle, dans un labyrinthe dont vous possédez la carte. Vous pouvez choisir votre chemin en sachant que certaines salles contiennent des bonus de santé et de puissance vous permettant de vous transformer en super Rick de la mort! Dans chaque salle, l'action se déroule à la manière d'un classique beat–them–up de profil, avec la possibilité d'aller en profondeur. Dans chacun des six niveaux (muni chacun d'un password), vous partez d'un point et devez rejoindre une salle marquée d'une croix... rouge! Suivez le guide...



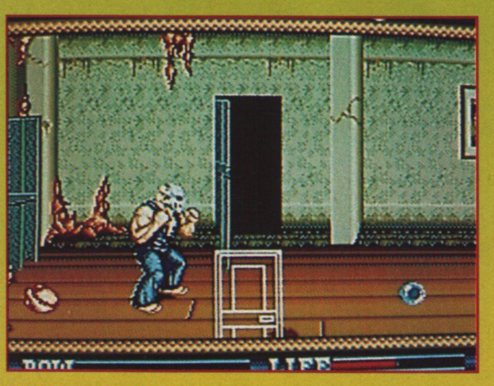
RICK TRES ENERVE!
Lorsque votre jauge de puissance (POW) est assez remplie, vous pouvez vous transformer en Super Rick hyper musclé en appuyant sur le bouton C. Les coups sont différents et beaucoup plus puissants. Attention, les effets ne sont pas illimités car la jauge ne cesse de se vider.


LE COUP DE POING
Ce coup de poing fait plus mal que celui de Rick quand il est dans son état normal.

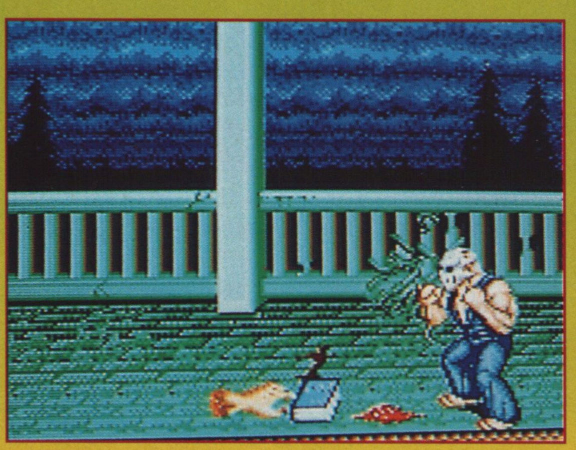

LE COUP DE PIED EN SAUTANT 2

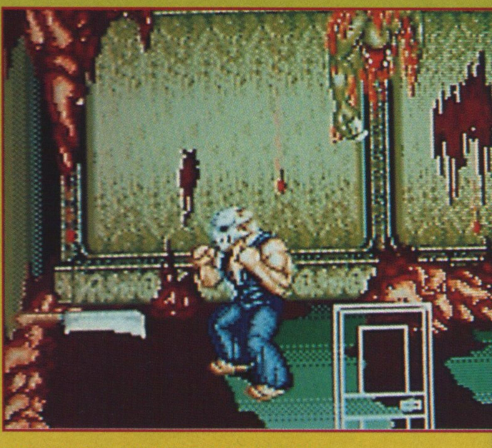

JE M'ACCROCHE ET JE TE LATTE!
Eh oui, Super Rick connait le close–combat. Il s'accroche à sa proie et la secoue

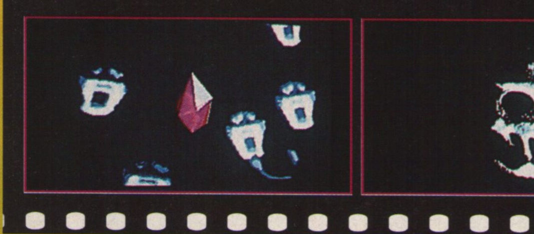
ITEMS, BONUS ET COMPAGNIE

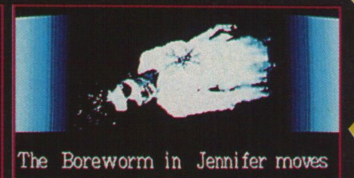


PUISSANCE (POW) ET VIE (LIFE)
Les deux jauges situées en bas peuvent être alimentées grâce aux items laissés par les monstres quand ils rendent l'âme. La boule bleue augmente la jauge de puissance magique vous permettant de vous transformer en Rick Vachement Enervé! Le coeur tout frais vous donne un peu plus de santé.

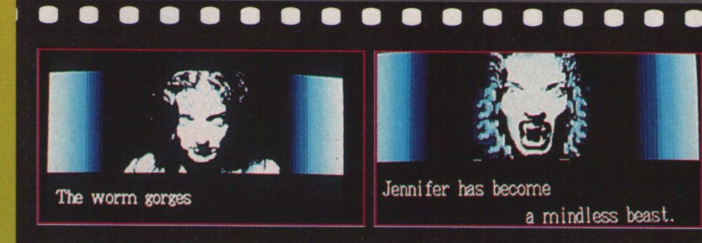

LE LIVRE POUR LA CULTURE...
Lorsque vous trouvez ce genre d'item, soyez content car vous gagnez une vie supplémentaire (un 1UP pour les branchés du jeu).


DES ARMES TRANCHANTES POUR LE FUN!
Quelques armes sont à dénicher mais sont bien cachées. Ici, ce hachoir de boucher se trouve dans une salle du deuxième level. Elle a déjà dû servir dans cette pièce!





Cette fois, l'esprit malin a décidé de conquérir le monde en récupérant la pierre magique qui lui permettrait de réaliser ses rêves les plus fous. Pour cela, il doit prendre en otage le petit David et utiliser une clef pour délivrer la fameuse pierre. Pour empêcher Rick de venir lui mettre des bâtons dans les roues, le big boss des monstres a enlevé, une fois n'est pas coutume, la belle Jennifer.





HOUSE

3



REGARDE, J'AI HUIT BRAS!
En appuyant simultanément sur A et B, vous verrez ces curieux appendices sortir violemment du corps de Super Rick et frapper les ennemis se trouvant de chaque côté de lui.

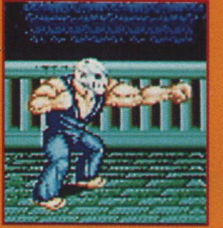


ECRASEMENT AU SOL
Lorsque vous êtes accroché à votre ennemi, sautez (bouton B) puis, en retombant, appuyez sur le bouton A et sur le curseur Bas simultanément. Vous écraserez votre ennemi sur le sol.

RICK



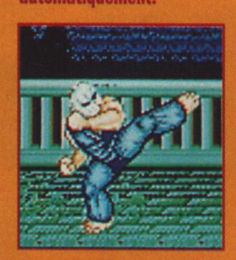
Rick est le héros de la saga et retrouve chaque fois les hordes de monstres écorchés avec une bonne humeur communicative. Vous n'avez qu'à observer les traits de son masque magique protecteur, sympa non?



LE COUP DE POING
En appuyant sur le bouton A, vous réaliserez ce que l'on peut appeler le coup le plus classique du beat–them–up: le caramel dans la tronche! En appuyant plusieurs fois lorsque vous touchez un ennemi, une séquence de coups différents s'enchaînera automatiquement.



LE COUP DE PIED EN SAUTANT
Pour sauter sur place ou en avant, appuyez sur le bouton B. Si vous voulez, de surcroît, atterrir en exécutant ce superbe coup de pied digne d'un Jackie Chan, appuyez sur A pendant le saut.



LE SUPER COUP DE PIED BALAYAGE
Si vous laissez votre doigt appuyé sur le bouton A et que vous appuyez simultanément sur le bouton B, vous verrez que Rick tourne sur lui–même en donnant un coup de pied en balayage. Avantage: cela permet de taper rapidement tout ce qui se trouve autour de lui, d'une seule traite.



LE COUP DE TETE QUI FAIT MAL
Quand vous êtes en corps à corps avec une bête, vous pouvez lui asséner une série de coups de tête en appuyant sur A plusieurs fois.



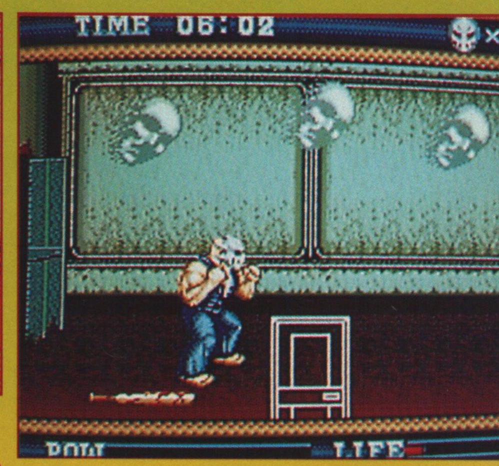
Lorsque vous êtes assez proche d'un ennemi, vous pouvez l'empoigner et le balancer par terre ou sur d'autres monstres. Pour cela, utilisez le bouton A et les curseurs.



LES ARMES PEUVENT SERVIR AUSSI
Cette batte de baseball sanguinolente vous permettra d'exploser (au sens propre) les monstres du troisième niveau.



Attention, lorsque vous utilisez une arme comme le hachoir de boucher et que vous vous emparez d'un parpain en béton, vous laissez votre première arme par terre et un esprit malin vient vite vous le voler (la tête de fantôme qui s'approche du hachoir sur le cliché). Si vous voulez ensuite récupérer votre arme, vous devrez retrouver la salle contenant les esprits voleurs.



Chaque niveau comporte une salle dans laquelle les esprits amènent les armes qu'ils vous ont subtilisées. Ici, au niveau 3, Rick a enfin retrouvé sa batte de baseball.

SPLATTERHOUSE PART 3

LE CHEMIN DU LEVEL 2

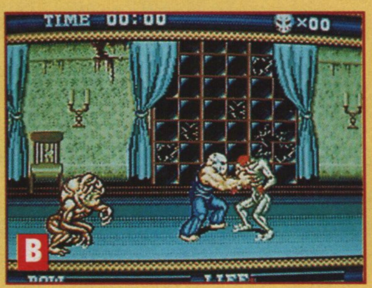
Le deuxième étage du manoir vous promet de belles surprises. Pour vous aider et mieux vous faire découvrir ce jeu démoniaque, voici le plan de ce niveau et le meilleur chemin pour aller du départ à la croix rouge.



Bienvenue à la cuisine et bonjour aux quatre décapités qui vous assaillent. Pas de bonus! Prenez la porte transparente devant vous, en bas.



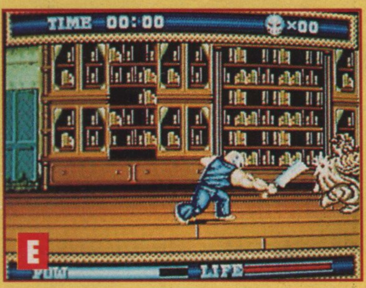
On se retrouve dehors pour prendre l'air sur un balcon, envahi de mains coupées, qu'il faut éviter tant que possible. Divine surprise: vous trouverez un livre qui vous donnera un 1UP. Allez complètement à gauche et prenez la porte transparente devant vous, en bas.



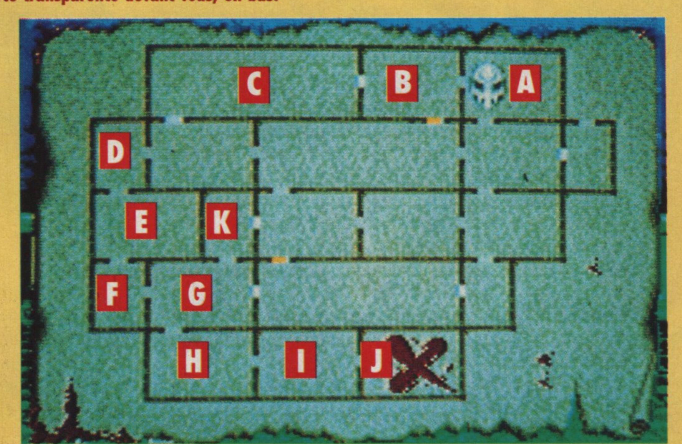
Après vous être débarrassé de trois décapités et de deux monstres humanoïdes, vous pourrez récupérer un bonus de Power. Attention à la baie vitrée! Allez vers la porte complètement à gauche.

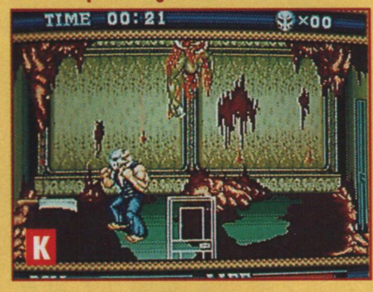


Vous voici sur le perron à l'entrée de ce deuxième étage. Vous trouverez quelques décapités et votre premier bonus de Power. Allez à la porte de gauche.

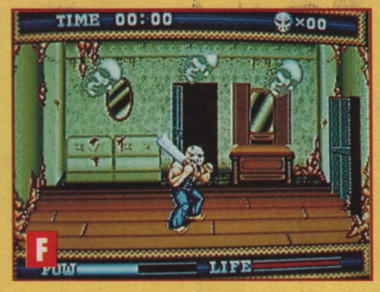


La bibliothèque vous fera combattre trois gros rampants et trouver trois bonus de Power et un bonus de santé. Prenez la porte transparente devant vous, en bas.





Il n'est pas nécessaire de passer par cette salle, mais vous pourrez y découvrir une arme parmi les cadavres écorchés qui pendent: un hachoir de boucher!



Cette salle ne vous posera aucun problème puisqu'il s'agit de la salle aux esprits. Vous pouvez venir y retrouver les armes que vous avez perdues au cours du niveau. Prenez la porte de droite.



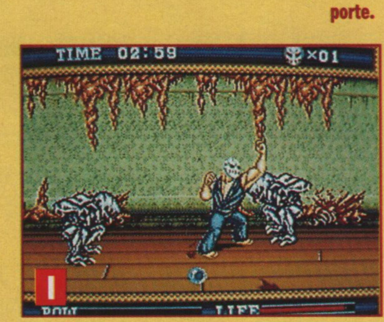
La salle de télé contient cinq spectateurs: deux décapités et trois monstres humanoïdes violets. Pas de bonus par contre! Prenez la porte de droite.



Une salle couverte de boyaux et de sang pour un boss redoutable. Ce dernier vous lance des créatures à la face avant de s'occuper personnellement de votre cas. Sautez souvent et approchez–vous de lui pour l'empoigner et le balancer. Il faudra agir en deux temps car il revêt deux formes différentes. La seconde est vulnérable aux coups de têtes et de poing mais pas la première.



La salle la plus dangereuse du niveau, car les deux monstres qui vous y attendent se collent à vous en vous ruinant de coups. Utilisez ici votre Super Pouvoir de transformation et attaquez à grands coups de bras multiples. Vous gagnerez un Bonus de santé et de Power. Prenez la porte transparente devant vous, en bas.

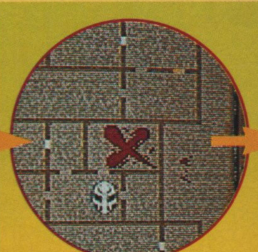


La dernière salle avant le boss. Vous y trouverez cinq aliens griffeurs et un bonus de Power. Allez à droite et passez la porte.

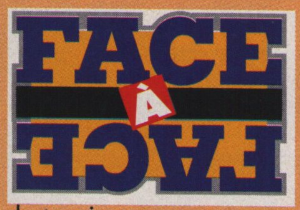
LEVEL 3: LE BOSS

Arrivé dans la salle sous la pièce du boss (marquée d'une croix rouge), Rick a le choix des portes: une à droite et une au–dessus. S'il choisit celle du dessus il se trouvera nez à nez avec le boss de fin, ce qui est une bonne chose pour espérer pouvoir terminer ce niveau. Il faut constamment appeler la carte pour savoir où aller et, surtout, le plus directement possible.









SPLATTERHOUSE II CONTRE SPLATTERHOUSE III

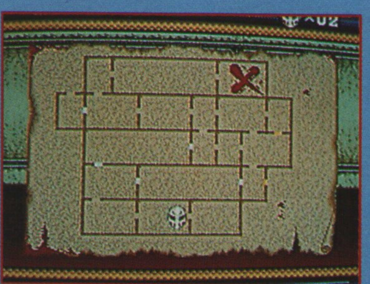
Autant les deux jeux sont proches au niveau de l'ambiance de tuerie monstrueuse et sanguinolente, autant ils diffèrent sur bien des points. Tous deux faisant partie de la grande famille des beat–them–up, ils reprennent le même personnage évoluant dans de nouveaux décors et affrontant de nouveaux monstres. Mais cette fois, même si le scrolling est toujours horizontal, il est possible de se déplacer en profondeur, ce qui augmente le réalisme et apporte un intérêt énorme en ce qui concerne les combats. De plus, plusieurs chemins sont possibles au sein de chaque niveau (on trouve des portes face et au fond de l'écran). Cette nouvelle profondeur de jeu (c'est le cas de le dire!) est doublée d'une meilleure qualité technique: les sprites sont énormes et les décors encore plus fins si je puis dire. Splatterhouse III écrase Splatterhouse II.

Gore is good for you! Les développeurs de ches Namcot ne se sont pas calmés depuis la version précédente sur la même machine! ça saigne, ça dégouline de partout à tel point que c'en est un vrai régal pour les amateurs de gore. On se demande comment Namcot a réussi à faire accepter un tel déluge d'horreurs à Sega. Quoi qu'il en soit, le plaisir de jeu est unique et total, bien meilleur en tout cas que dans le chapitre précédent. On déplace le personnage en profondeur et les coups sont nombreux. On joue, en fait, à un beat–them–up dans un univers graphique étrange, original mais avec, en plus, la possibilité de choisir son chemin parmi un dédale de pièces. Le plan, accessible à tout moment, est, de ce point de vue, le petit plus du jeu qui revêt aini un caractère d'aventure. Du grand jeu d'action pour les amateurs de chair fraîche.



OLIVIER

LEVEL 4 - MOT DE PASSE : TABRAE (MERCI JOYPAD!)

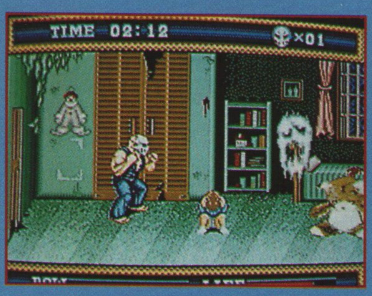


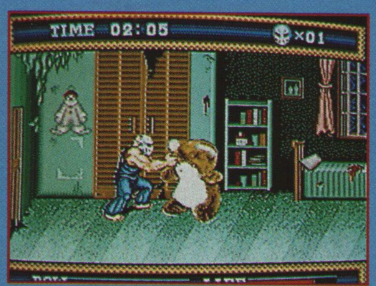


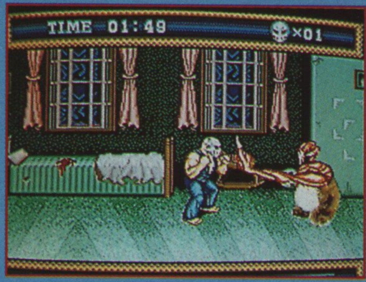
La carte du niveau 4 vous fera découvrir de nouveaux lieux hauts en couleur. Cette fois, on commence à se rapprocher du dénouement, car les lieux se mettent à clignoter avec des couleurs bizarres.



Le petit David semble avoir des problèmes, seul dans sa chambre. Les monstres l'assaillent de toute part.







Rick arrive presque à temps dans la chambre de David qui joue avec un nounours plutôt bizarre. Cet ours en peluche s'avère être le boss de fin de niveau, surprise macabre!



Enfin du gore, du bon vieux gore! Il ne manque que le vol d'intestins sauvages ou encore les cervelles qui éclatent en gerbes scintillantes et sanglantes! Damned, je m'emporte dans une envolée lyrique digne des meilleurs passages de Shakespeare! SplatterHouse part III est un morceau d'antologie. Les graphismes sont adéquats et c'est un régal que de voir Jason junior allumer ces monstres gluants. Le côté recherche du jeu est véritablement bienvenu puisque l'on n'a plus un simple (et bête) beat them up, mais un jeu d'enquête où l'on trouve même, c'est le comble, un semblant de scénario. Tout a été fait pour que l'ambiance soit unique, et il n'est pas désagréable d'être coupé dans sa quête par une scène en images digit, qui vient vous rappeler que votre fiancée est sur le point de finir en tripes à la mode de Caen. Unique.

T.S.R.

SPLATTERHOUSE PART 3

EDITEUR • NAMCOT
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES PASSWORDS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



- Une profondeur de jeu permettant de multiples possibilités.
- Un jeu immonde, dégueu, dégoulinant, gore!
- Des graphismes géniaux.



- Faut aimer la tripaille, interdit aux moins de 12 ans!



GRAPHISME — 18

Des sprites énormes et superbes. Une ambiance morbide à souhait, superbement bien rendue malgré la palette de la Megadrive.



ANIMATION — 15

C'est fluide mais la rapidité n'est pas l'argument numéro un du jeu. Pas de scrolling hyper rapide donc.



SON — 15

Des digits sonores horrifiques, des musiques angoissantes à souhait. un bon niveau général.

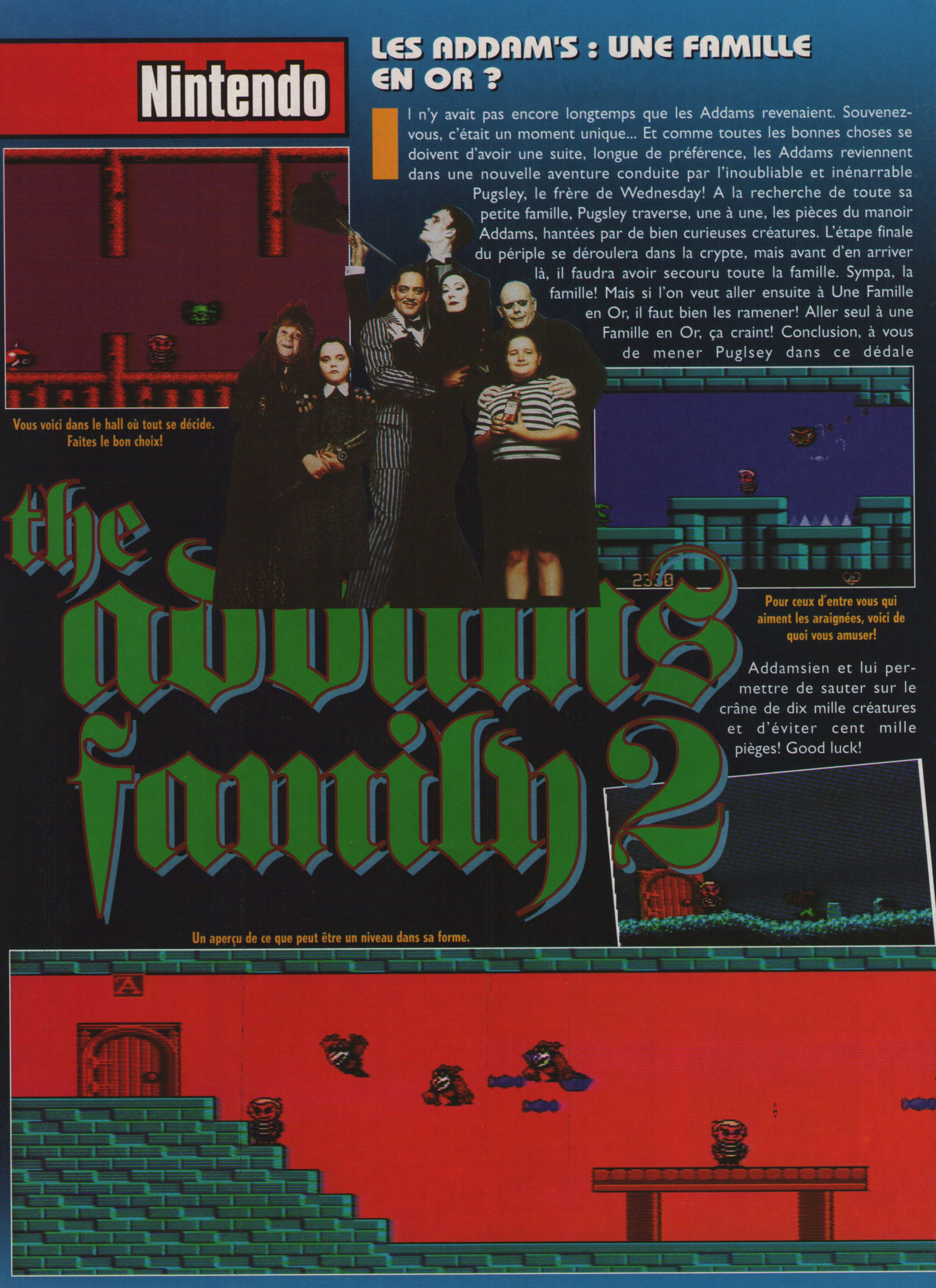
MANIABILITE — 17

Les coups sont efficaces et faciles à enchaîner. On déplace Rick en profondeur, avec aisance et la gestion des collisions est excellente.



LES ADDAM'S : UNE FAMILLE EN OR ?

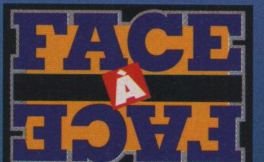
Il n'y avait pas encore longtemps que les Addams revenaient. Souvenez-vous, c'était un moment unique... Et comme toutes les bonnes choses se doivent d'avoir une suite, longue de préférence, les Addams reviennent dans une nouvelle aventure conduite par l'inoubliable et inénarrable Pugsley, le frère de Wednesday! A la recherche de toute sa petite famille, Pugsley traverse, une à une, les pièces du manoir Addams, hantées par de bien curieuses créatures. L'étape finale du périple se déroulera dans la crypte, mais avant d'en arriver là, il faudra avoir secouru toute la famille. Sympa, la famille! Mais si l'on veut aller ensuite à Une Famille en Or, il faut bien les ramener! Aller seul à une Famille en Or, ça craint! Conclusion, à vous de mener Puglsey dans ce dédale Addamsien et lui permettre de sauter sur le crâne de dix mille créatures et d'éviter cent mille pièges! Good luck!



Vous voici dans le hall où tout se décide. Faites le bon choix!

Pour ceux d'entre vous qui aiment les araignées, voici de quoi vous amuser!

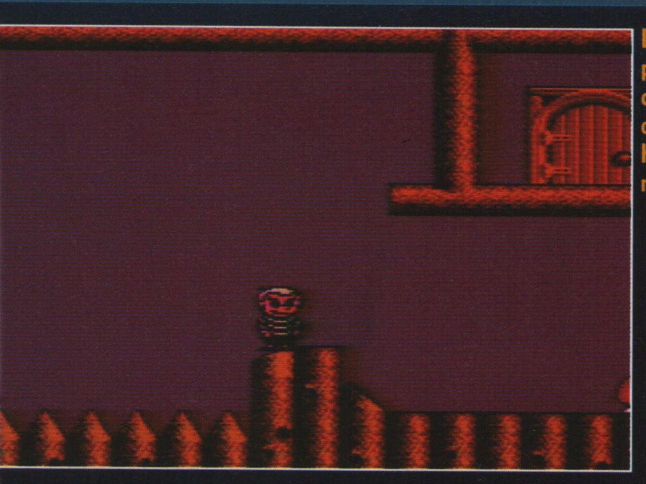
Un aperçu de ce que peut être un niveau dans sa forme.



ADDAMS FAMILY II CONTRE ADDAMS FAMILY

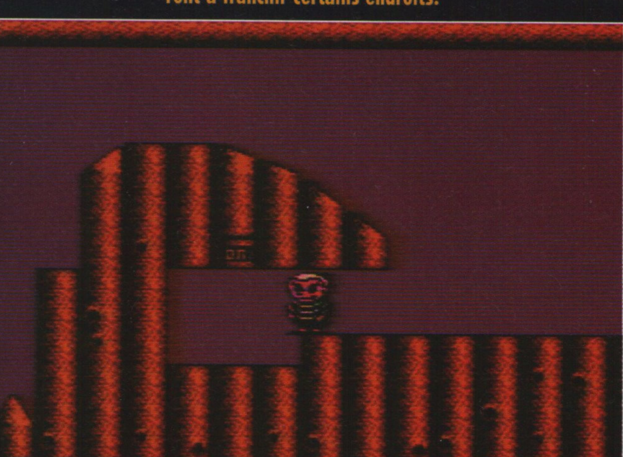
L'éditeur est le même et l'on ne peut ignorer les similitudes entre les deux programmes. Addams Family (70% in joypad n°13) était un petit jeu de plates-formes bien réalisé graphiquement et possédant une animation qui ne posait pas de problème. AFII suit la même tendance, même si les couleurs ne sont pas aussi "propres" que sur le premier épisode. AF était assez facile, AFII l'est encore plus. Autant dire tout de suite que ces deux programmes s'adressent, plus particulièrement, à des joueurs débutants ou bien très jeunes. Dans un cas comme dans l'autre, les fans de Mario ne trouveront pas l'originalité transcendante. On assiste là au match nul le plus total, celui qui me fait dire que si vous possédez le premier épisode, le second ne vous apportera rien de plus.

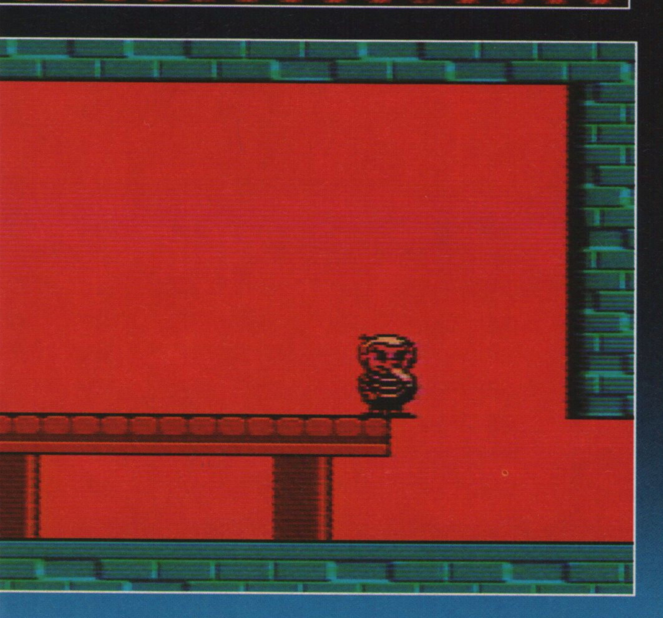




Des pieux, au miracle. Il y a autant de pieux que de princesses dans les jeux vidéos! Vlad aurait été content! Un piège toujours aussi peu original; enfin, on ne demande pas de l'original mais de l'efficace. Hiroshima cumulait les deux, l'original et l'efficace, mais c'était la première fois, alors ça ne compte pas.

Mettez donc la main, ou plutôt la tête sur les interrupteurs, ils vous aideront à franchir certains endroits.





Addams Family II a ses qualités, le fait est indéniable. Le jeu est parfaitement animé, il dispose, en outre, d'une maniabilité vraiment parfaite, on ne se prend la tête à aucun moment et l'on ne peut pas devenir hystérique en jouant. les nerfs tiennent bon. L'avantage, c'est qu'ils n'ont pas besoin de tenir longtemps. Le jeu est extrêmement facile et c'est à ce titre qu'il se destine aux joueurs les moins expérimentés, ceux qui veulent se détendre avec un bon jeu de plates-formes. Les pros n'y trouveront, quant à eux, pas leur bonheur. Non seulement ils devraient finir le jeu assez rapidement, mais ils ne trouveront pas, au fil des niveaux, l'originalité qu'ils auraient pu espérer. Un jeu assez bon qui ne se démarque pas de la masse des jeux de plates-formes disponibles pour la Nintendo.
T.S.R.

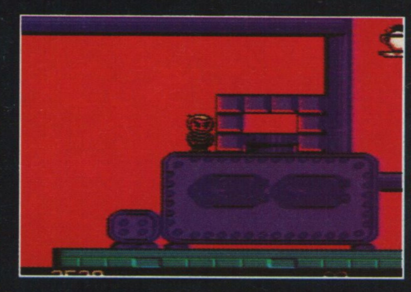




Et bien oui, même si le titre et les sprites du jeu sont identiques, ce soft est tout de même assez démarqué de son grand frère 16 bits. Très amusant dans sa conception, et certainement beaucoup plus jouable, Addams 2 a le mérite d'être beau, ce qui n'est pas évident sur Nes. La jouabilité est très bonne et l'animation souple à souhait. Je n'en dirai pas autant en ce qui concerne les bugs dont ce jeu est victime. Les erreurs, au niveau des collisions de sprites, sont monnaie courante et il m'est arrivé de mourir face à des ennemis, lorsque ceux-ci étaient à une distance respectable. En bref, c'est un bon petit jeu de plate-forme dans lequel il faut garder ses distances. Si vous avez dejà fini Megaman 3 et d'autres dans le même genre, ce jeu est fait pour vous. GREG

ADDAM'S FAMILY II

EDITEUR • OCEAN
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS





- Une animation sans bavure.
- Un jeu aux niveaux vastes.



- Bien trop facile pour le joueur un tant soit peu habitué aux jeux de plates-formes.
- Une fois encore, on cherche l'originalité.

GRAPHISMES — 15

Les sprites sont fins et les décors, bien que simples, n'ont pas été oubliés.



ANIMATION — 16

Un scrolling sur lequel il n'y a rien à redire, et des sprites qui ne clignotent pas. On est a des années lumière d'un Parodius.



MANIABILITÉ — 18

RAS.



SON/BRUITAGE — 15

La musique de The Addams Family est de retour!



Nec

RUN, RUN, RUN...OR DIE!

On se replonge, l'espace d'un instant, dans notre ludothèque des classiques et l'on redécouvre, avec nostalgie, l'un des grands titres des CPC et autres ordinateurs qui pouvait satisfaire deux ou trois joueurs il y a quelques années. C'est bien Lode Runner. Dans des niveaux à écran unique, ramassez les bonus et exterminez les monstres avant de finir en une purée nauséabonde, composée de vos restes et de suc gastrique à deux francs. Pour se défaire des monstres des lieux, vous aurez la possibilité de creuser un trou, soit à votre gauche (bouton II) soit à votre droite (bouton I). C'est aussi simple que ça en a l'air, l'astuce étant, il faut le savoir, que les blocs réapparaissent sptontanément, broyant le monstre (ou le joueur), tombé dans le trou ainsi formé. Si vous ne trouvez pas tout ça lumineux, partez donc explorer le jeu en photos! Bonne route! Soyez prudent.

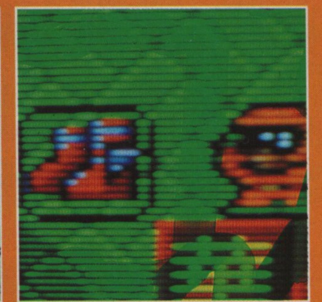
Enfin, vous allez pouvoir mettre en jeu vidéo vos meilleurs délires d'artistes! On oublie Mario Paint ou Art Alive sur Megadrive, et l'on se fait un petit tableau de très bon goût. Quelqu'un n'est pas d'accord?

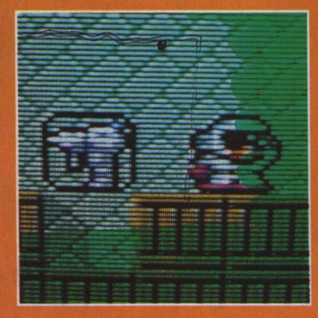
Un jeu de plus qui se joue à cinq, un! Le quintupleur NEC va vous servir! Après Bomber Man 93 et Power Sports, vous allez pouvoir vous retrouver en famille! Si vous manquez de joueurs, sachez tout de même que la console peut gérer les autres sprites! Jouez donc seul à cinq!





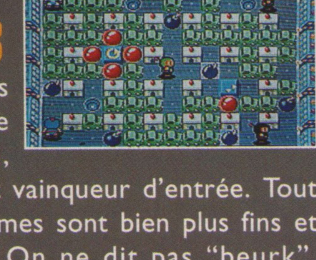






Les icônes au programme! Une tête de mort à la Bomber Man, dont le résultat est aléatoire et souvent destructeur, (commandes inversées, impossibilité de monter aux échelles...), des bottes pour foncer, ou encore, des pistolets pour creuser sur plusieurs cases d'un seul coup! Des gadgets "spécial ambiance", pour une ambiance très spéciale.

LODE RUNNER CONTRE BOMBER MAN 93





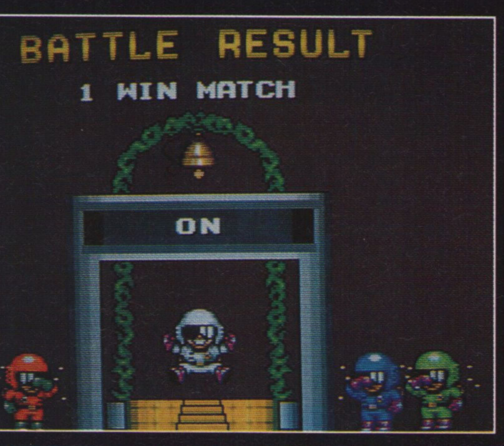
On ne va pas "pinailler", sans se casser la tête, Bomber Man 93 est vainqueur d'entrée. Tout d'abord, ses graphismes sont bien plus fins et bien plus colorés. On ne dit pas "beurk", contrairement au Lode Runner très decevant. Pour ce qui est des sons, les musiques de Bomber Man 93 sont bien plus à la hauteur, tout comme pour l'intérêt de jeu tout court. Seul, ou bien à cinq, Bomber Man est cent fois plus sympathique. La version 93 de Bomber Man propose un maximum d'interaction entre les cinq joueurs, alors que pour Lode Runner, on a tendance à jouer chacun dans son coin en se disant finalement "tiens, vous zêtes où? Mais j'ai gagné?", ce qui est terriblement frustrant. J'exagère un peu, mais il faut comprendre que Lode Runner ne possède pas ce petit "plus" de Bomber Man 93 qui fait que l'on ne se lasse jamais.

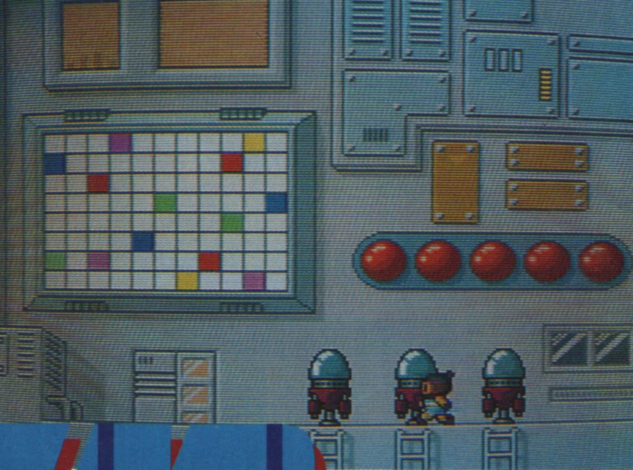
Pas de véritable jeu sans monstre! Un bref, mais significatif aperçu des monstres du jeu. je vous rassure de suite, il n'en a pas de vraiment plus beau.

Je l'attendais, je l'attendais... J'aurais su, je serais allé voir ailleurs! Un jeu à cinq, de suite, la Nec Team était sur le coup. Alors que pour Power Sports la réaction était unanime, elle est cette fois mitigée. Par exemple, interrogez Carol, l'une des deux joueuses de la team (car ici, à Joypad, on fait les tests complets, à cinq joueurs, garçons ET filles!), qui exaspérée a jeté le pad en criant "que c'est nul!" Je ne serai pas aussi radical, mais pourtant, il faut dire que le jeu n'est pas une pure merveille. les graphismes sont très moyens, les sons vraiment quelconques, et si l'on ne s'amuse pas à cinq (ou que peu), on n'est aux limites de l'ennui, seul. AHL va encore dire que je suis sévère avec les jeux du Moyen Age, je pense seulement que Lode Runner est loin d'égaler un Bomber Man 93, et ça, sur toute la ligne; par conséquent, on peut l'oublier sans remords.



TSR







Et hop, voila une nouvelle fois la preuve que la NEC est la reine des consoles dans le domaine (entre autres) du fun. Lode Runner est un très vieux jeu de Broderbund datant du début des années 80, et qui, en son temps, avait fait passer beaucoup de nuits blanches aux joueurs de l'époque. Et c'est bien parti pour être le cas de tous les possesseurs de la NEC, vu qu'il n'a pas pris une ride depuis. Bon, bien sûr, ce n'est pas toujours en 512 couleurs avec 5 parallax et des sprites de 2 écrans de hauteur, mais la jouabilité a le mérite d'être au rendez-vous. Et pour ceux qui n'auraient pas été convaincus par toutes ces possibilités, ajoutons que le jeu à 5, même s'il n'égale pas Bomberman point de vue fun, a le mérite d'être tout de même excellent. Un super jeu sur GT et un bon jeu pour la Duo. Voila!

Greg



Un, je creuse, deux le monstre tombe dans le trou, et je n'ai plus qu'à attendre que la roche se reforme. C'est un peu pervers, mais contre les monstres, la fin justifie les moyens! Pourquoi pensez-vous donc que Margaret Tatcher n'est plus premier ministre?

LODE RUNNER

EDITEUR • HUDSON SOFT
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
MACHINE • PC/ENGINE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 A 5
CONTINUES
PASSWORDS



- On peut créer son stage!
- Le système de passwords!
- Le jeu à cinq en simultané.
- Plusieurs mode de jeu à cinq.



- Peu de variété dans les tableaux en mode battle.
- Des graphismes médiocres
- Trop peu d'icônes sur les écrans.



GRAPHISMES

Il y en a qui, pour une fois, ne se sont pas trop fatigués. Les couleurs sont ternes et les sprites assez grossiers.



ANIMATION

Ca bouge vite et bien, on ne peut vraiment pas se plaindre.



MANIABILITÉ

On passe d'un côté de l'écran à l'autre, d'un étage à l'autre, sans problème de pad. les pads seront ravis d'apprendre qu'ils ne craignent pas rien pour leur santé.



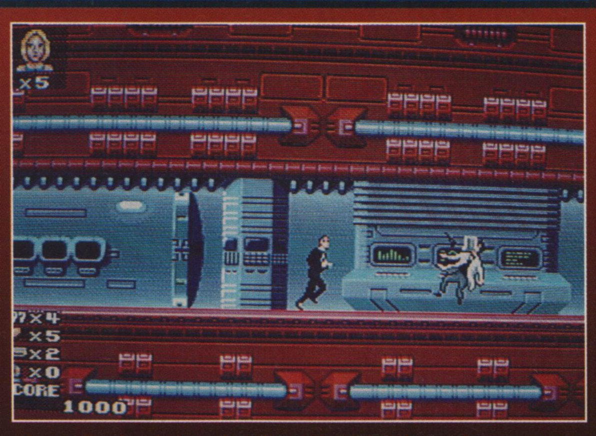
SON/BRUITAGE

C'est gentil, mais ça ne va pas chercher bien loin.

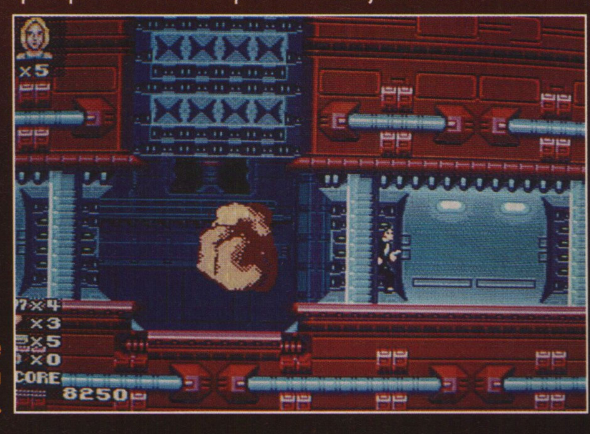


MY NAME IS ROBERT !

On les avait prévenus, il fallait la protéger cette base secrète de lancement de satellites. Car même si elle se trouvait sur une île isolée des Antilles, cela ne l'a pas empêchée d'être investie par le professeur fou Gravemar et ses troupes. Ce dernier a pris des personnes en otages (en général, du sexe féminin) et menace les scientifiques, dans les labos, pour fabriquer un satellite qui lui permettra de devenir le maître du monde. Heureusement, le MI6 veille au grain et envoie son meilleur élément: Jame Bond, l'agent 007. James va devoir traverser quatre zones de l'île, en évitant les gardes et en délivrant des tonnes de femmes prisonnières qui s'empresseront de se jeter dans ses bras pour le remercier. Notre héros retrouvera quelques ennemis qu'il avait déjà rencontrés dans plusieurs de ses films, le professeur machin–truc ayant inventé, dans la foulée, un appareil de clonage permettant de faire apparaître les vieilles connaissances de Bond. Libérez des jeunes femmes, désamorcez des bombes et méfiez–vous de Jaws, le géant aux mâchoires d'acier...



James Bond se balade dans les couloirs du labo et s'amuse au tir sur les savants! Le but est simple: il suffit de tirer sur les savants en blouse blanche et de récupérer le chargeur qu'ils laissent alors échapper. Attention, vous êtes limité en munitions; alors, n'oubliez pas de récupérer les chargeurs dès que vous éliminez un ennemi. Dépêchez–vous de les ramasser car ils explosent au bout de quelques secondes.



Attention, passage dangereux! James doit attendre que les boules de feu tombent pour sauter au–dessus du vide. Un timing rigoureux au programme...

JAMES BOND THE DUEL 007

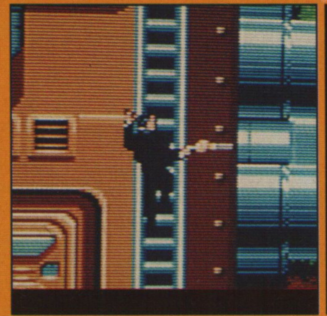
UN SPRITE SUPERBEMENT ANIME



La pose de l'agent secret dans toute sa splendeur, le bourreau des coeurs attend ses ennemis...



Vous aurez très souvent besoin de vous baisser pour éviter les tirs ennemis avant de rétorquer.



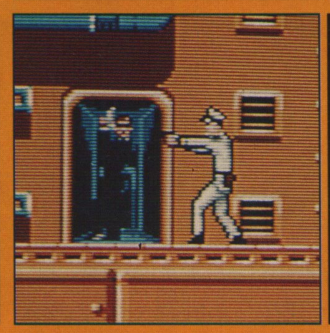
Il est possile de tirer lorsque vous êtes sur une échelle.



Courir peut servir lorsque vous êtes poursuivi par Jaws.



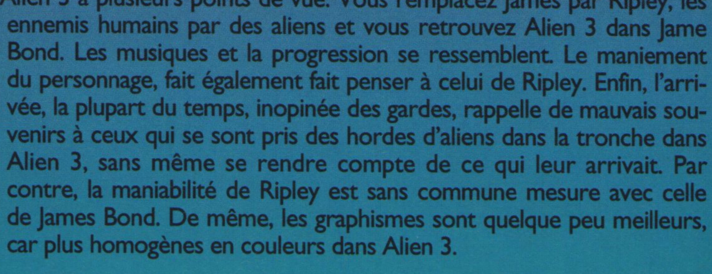
Le roulé-boulé, saut périlleux façon James Bond!



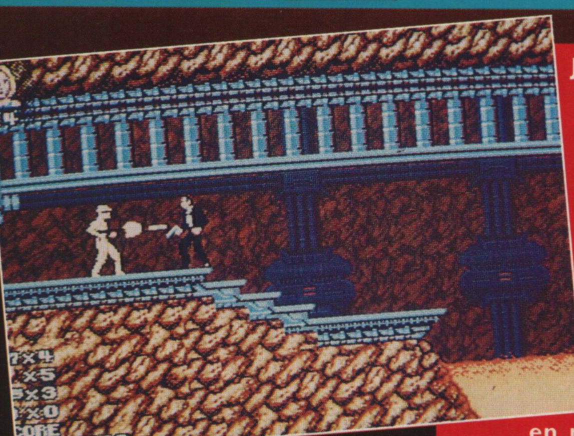
James peut se planquer dans certains encadrements de portes.



JAMES BOND 007 THE DUEL CONTRE ALIEN 3



James Bond ressemble aussi à Rolling Thunder II, mais se rapproche tout de même davantage d'Alien 3 à plusieurs points de vue. Vous remplacez James par Ripley, les ennemis humains par des aliens et vous retrouvez Alien 3 dans Jame Bond. Les musiques et la progression se ressemblent. Le maniement du personnage, fait également fait penser à celui de Ripley. Enfin, l'arrivée, la plupart du temps, inopinée des gardes, rappelle de mauvais souvenirs à ceux qui se sont pris des hordes d'aliens dans la tronche dans Alien 3, sans même se rendre compte de ce qui leur arrivait. Par contre, la maniabilité de Ripley est sans commune mesure avec celle de James Bond. De même, les graphismes sont quelque peu meilleurs, car plus homogènes en couleurs dans Alien 3.

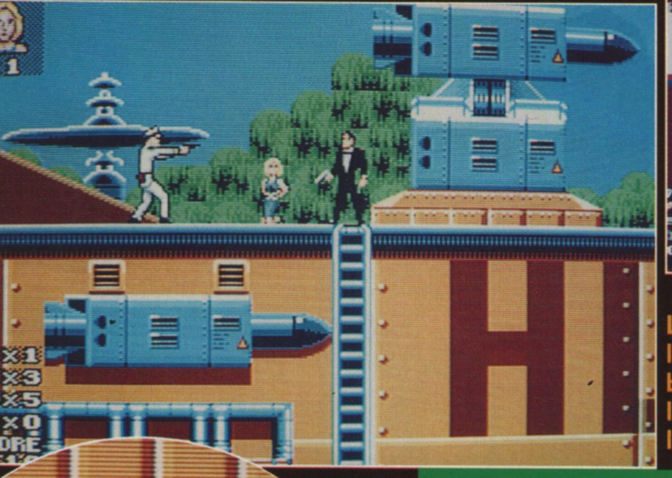


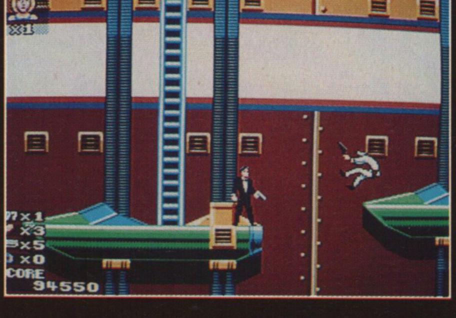
Il est souvent difficile de coordonner ses mouvements, et l'on se fait surprendre par des ennemis qui débouchent par surprise. Le fait de se baisser, puis de tirer, vous fera effectuer deux mouvements non simultanés, ce qui est plutôt gênant.

Je l'attendais ce jeu, et je suis à moitié satisfait. Les graphismes sont, de prime abord, excellents et colorés mais on trouve des différences selon les niveaux (certains ne sont pas vraiment bien colorés). Ensuite, le maniement de James Bond est catastrophique et gâche tout le reste du jeu qui est excellent. Lorsque vous voulez tirer, puis vous baisser ou repartir en courant, James réalise chaque action une par une et séparément, d'où des problèmes de timing. Or, le timing est capital dans ce jeu d'action basé sur les réflexes. Para-doxalement, alors qu'on trouve le jeu trop difficile au début à cause de ce problème de prise en main, on le termine ensuite bien trop rapidement avec un peu d'habitude (4 niveaux seulement). C'est dommage car ce jeu est très prenant et techniquement bien réalisé.



OLIIVIER





Le but du jeu, durant les cinq niveaux, est de libérer des otages féminins et de poser une bombe lorsque toutes les créatures de rêve sont libérées, avant de trouver la sortie en temps limité. Un gros bisou à la clef...



Après une première impression très désagréable sur ce jeu, j'y retourne et l'on croit rêver; il n'est pas, en fait, si moyen. les musiques ont une pêche d'enfer; on retrouve, parmi elles; le thème de James Bond, c'est normal, l'animation n'a aucun défaut et le personnage avance rapidement dans des décors qui, hélas, sont étrangement colorés. Pour ce qui est de l'action, il ne s'agit pas d'un simple jeu d'action où il faut tuer et réfléchir, puisque l'on est constamment à la recherche d'objets ou de personnes. le principal défaut du jeu tient dans la maniabilité. Il n'est pas rare de manquer un saut ou de ne pas réussir à monter à une échelle rapidement, parce que les commandes ne répondent pas avec la souplesse que l'on souhaiterait. Autre inconvénient de James Bond, son nombre limité de niveaux. la barre de difficulté étant assez haute, le soft possède tout de même une durée de vie moyenne, mais une fois fini, on n'y revient jamais.

T.S.R.

JAMES BOND 007 THE DUEL

EDITEUR • DOMARK
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE
4 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
CONTINUE
NON



- Une animation parfaite et des graphismes sympas.
- Un jeu d'action pure.
- L'univers James Bond très bien rendu.



- Une maniabilité du héros exécrable.
- Un jeu un peu court quand on a pris l'habitude des mouvements.



GRAPHISMES

Le sprite de Bond est réaliste, mais les décors sont parfois bizarrement colorés.



ANIMATION

Le sprite principal est superbement animé et les scrollings sont fluides. Les différentiels sont impressionnants.



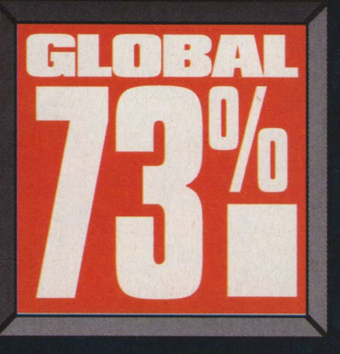
MANIABILITÉ

Le gros problème de ce jeu car le maniement de Bond n'est pas des plus interactif, au contraire (bouger et tirer relève du défi) ...



SON/BRUITAGE

Les effets et bruitages sont sympas et l'on retrouve le thème principal de Jame Bond repris dans tous les sens.



Game Boy

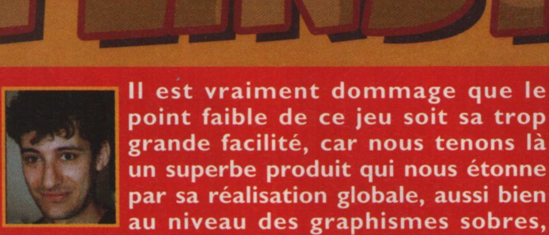
STONE AGE ET HANNA-BARBERA!



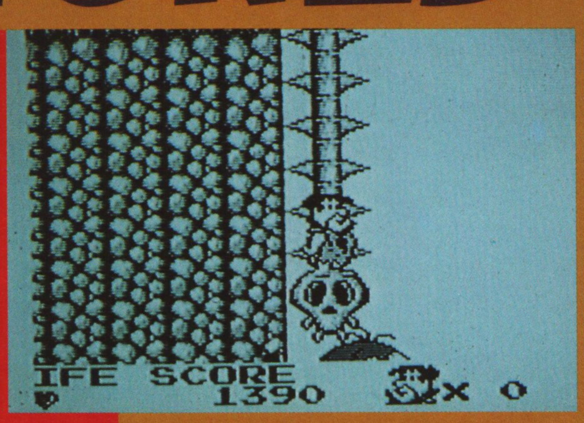
Fred est lanceur de haches comme les Indiens sont lanceurs de couteaux: c'est inné!

Une fois de plus, la famille modèle de la Préhistoire, les fameux Flinstones, se retrouve au centre d'aventures rocambolesques. Forcément, ce sont des héros! A Bedrock, leur village depuis toujours, Fred vient de faire une découverte d'une importance capitale. Il a tout simplement trouvé une carte encore plus ancienne que son époque (vous avez dit anachronisme?), lui indiquant la route d'un trésor fabuleux! Un peu crâneur, il décide d'en parler à sa petite famille, qui, s'en se soucier du danger que cela pourrait lui causer, l'encourage vivement à suivre les indications du parchemin. Eh oui, ils sont comme ça Barney, Wilma et Betty! Mais n'y voyez là aucune ironie, car, en fait c'est Fred et lui seul qui a voulu vivre cette aventure. Ainsi, il part, muni de ses seules armes, sa hache et son courage! Il devra faire attention aux multiples ennemis qui le freineront dans sa quête et, surtout, à Igorstone, un scientifique fou, et son Dark Ship que vous affronterez au quatrième niveau. Juste avant, vous aurez pu rouler en voiture préhistorique sur des routes très chaotiques!

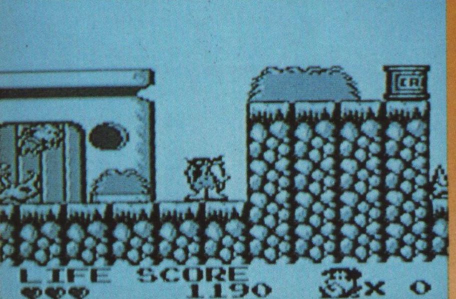




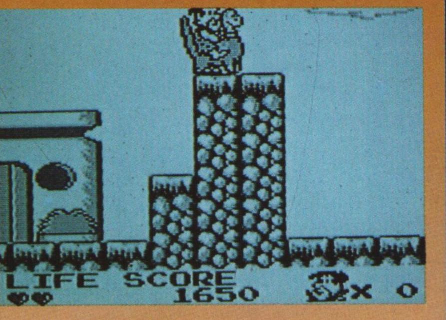
Il est vraiment dommage que le point faible de ce jeu soit sa trop grande facilité, car nous tenons là un superbe produit qui nous étonne par sa réalisation globale, aussi bien au niveau des graphismes sobres, mais beaux, mais aussi par l'intérêt qu'il offre. C'est bien simple, à partir du moment où j'ai commencé à jouer, j'ai eu du mal à décrocher. Cela dit, je ne dis pas qu'il vaille un Darkwing Duck ou un DuckTales, ni même un Castlevania II, mais il faut bien reconnaître qu'il n'en reste pas moins très plaisant, ce qui, j'en suis sûr, fera plaisir aux nombreux fans de jeux de plates-formes. Honnêtement, je peux vous le conseiller sans risque de me tromper, vous passerez de bons moments cet été! **TRAZOM**



comme ascenseur préhistorique, on n'a pas trouvé mieux que ce crâne de Mammouth!



quand il a peur, ou bien tout simplement pour se protéger, Fred rentre la tête dans ses épaules, ou plutôt dans son corps et pique un petit roupillon, le temps que l'orage passe!



THE FLINSTONES

EDITEUR • TAITO
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 2



- Des niveaux très variés.
- Un jeu d'un grand intérêt.
- Des chemins à découvrir.
- Des belles musiques.



- Une trop grande facilité.



oh! des pics partout autour de moi! Et ça fait mal, docteur?



GRAPHISMES
14 — Ilssont beaux, mais pas au point de laisser un souvenir impérissable dans ce domaine.



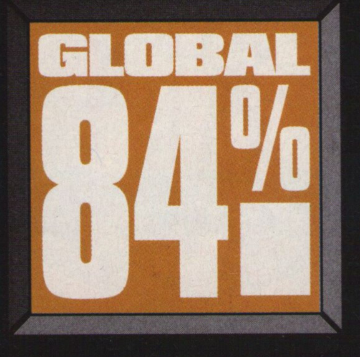
ANIMATION
15 — Fred semble un peu trop raide, notamment au moment des sauts, mais rien de bien grave en vérité.



MANIABILITÉ
15 — Elle vit sa vie, sans aucun problème qui doive être dévoilé sur la place publique!



SON/BRUITAGE
15 — De belles musiques reprenant le thème du dessin animé, mais des bruitages un peu "juste".



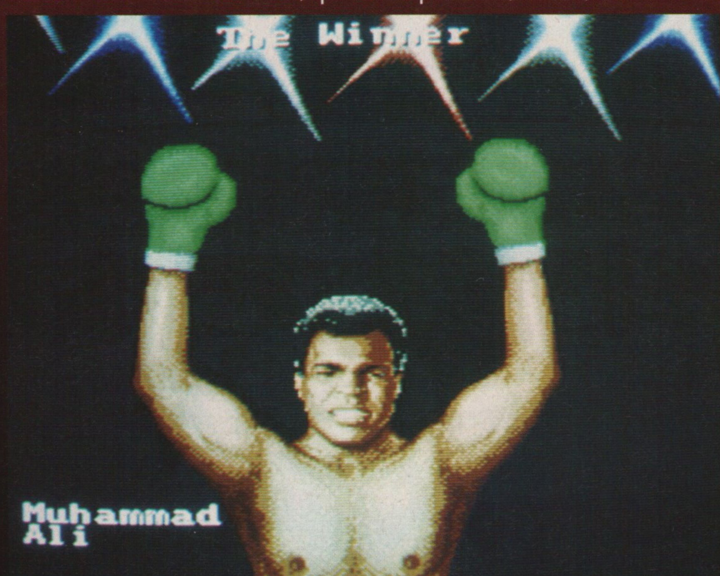
I AM THE GREAAAATEST!



Dès le tableau d'options, on découvre la carrure de Muhammad Ali. D'ailleurs, c'est une digitalisation vraiment bien réussie.

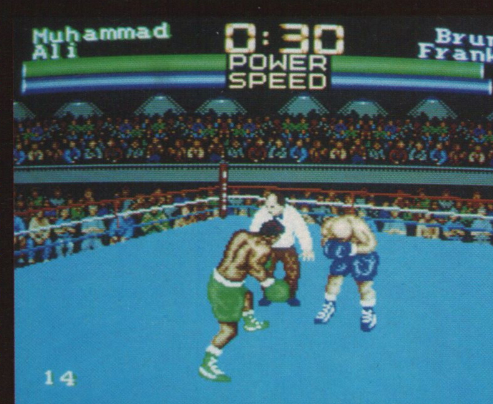
Là, vous choisissez votre joueur parmi les 10 boxeurs. Tous ont des points faibleset des points forts

Muhammad Ali, Champion du monde des poids lourds en son temps, prête son nom pour le noble art qu'est la boxe. Le titre des champions du monde, ça vous tente? Allez, c'est parti! Dès le départ, il faudra que vous fassiez le choix entre deux modes de combat, qui correspondent, en fait, à deux niveaux de difficulté. Il y a donc le mode "Arcade" et le mode "Simulation". Dans le premier cas, donner des coups sera très aisé et même très instinctif, en ajustant les coups là où vous l'aurez décidé. Avec un bouton pour les coups rapides, un autre pour les jabs (ou coups lents), et un dernier pour les esquives. Dans le deuxième cas de figure, vous entrez tout droit dans le monde de la simulation, avec ses contraintes et aussi son réalisme. Il faut, en effet, sans cesse composer avec les directions du paddle et les boutons, tandis que le ring se met en rotation autour des boxeurs. Vous choisirez d'ailleurs votre représentant parmi une brochette de 10 champions. Votre énergie se voit sur les barres d'énergie en haut de l'écran, où figure votre vitalité en ce qui concerne la vitesse et la puissance. En cas de baisse trop flagrante de ces deux barres, vous risquez fort de vous retrouver K.O. assez rapidement! A vos gants!



MUHAMM
HEAVYWEIGH

Si ce n'était une trop grande facilité en mode Arcade, il faut bien reconnaître que Muhammad Ali est tout simplement le meilleur jeu de boxe disponible sur la Mégadrive. Je ne sais pas si c'est le fait d'utiliser un grand nom de ce sport qui fait que le produit s'en trouve bon, très bon même, mais en tout cas, on est comblé. Que ce soit au niveau des options ou du style de combat que l'on peut choisir, il est clair que l'on est obligé de s'y attacher. Mais là où ça devient carrément craquant, c'est lorsque l'on joue à deux. C'est carrément grandiose. On se met des droites, des gauches, des crochets, des uppercuts, bref, on se fait plaisir! C'est ce que j'appelle un jeu de sport. L'ambiance est en plus vraiment bien rendue, avec des sifflets, des dents qui craquent et des protestations! Si vous êtes sûr de pouvoir jouer à deux, je crois qu'il n'y a pas de problème quant à son achat. Si vous êtes seul, je crois qu'il vaut mieux le tester avant. en tout cas, c'est du très bon!
TRAZOM



Et un bon coup dans le ventre, un! Là, il faut enchaîner tout de suite un crochet au visage, pour pouvoir le destabiliser encore plus.

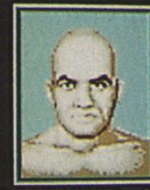
NEXT FIGHT:
11 ROUNDS

MUHAMMAD ALI



VS.

BRUNO FRANKO

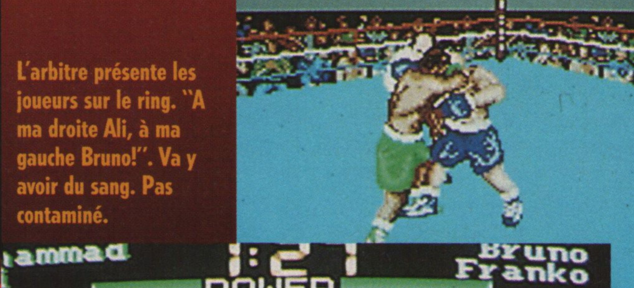


RANKING 1 RECORD: ... 30KO

RANKING 10 RECORD: 26-6-2 11KO

L'arbitre présente les joueurs sur le ring. "A ma droite Ali, à ma gauche Bruno!". Va y avoir du sang. Pas contaminé.

Le corps à corps, comme dans la réalité, est représenté aussi. Dès la séparation, frappez le plus vite possible, pour le surprendre.





Et voilà un bon uppercut dans les dents! Si je vous dis que les dents craquent sous ce coup de boutoir, vous allez commencer à avoir peur!



Contrairement à la presse anglaise qui a mis un sanglant 43% (si ma mémoire est bonne) à ce Muhammed Ali, je dois bien admettre avoir été étonné des performances de ce soft. Il s'agit, à n'en pas douter, du jeu le plus réaliste et le plus divertissant depuis le Rocky de la CBS. Les effets de rotation, bien que parfois étranges, sont les bienvenus et l'on peut se déplacer sur tout le ring, contrairement à ce que l'on trouve d'habitude dans les jeux de boxe. Pour ce qui est des coups disponibles, ils sont tout à fait suffisants, et, à deux joueurs principalement, on passe un excellent moment à profiter du "noble art". TSR

...AD ALI
... BOXING

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

EDITEUR · VIRGIN GAMES
MACHINE · AMERICAINE
GENRE · SIMULATION DE BOXE
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 2
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 (SIMULTANANE)
CONTINUES
SAUVEGARDES



- L'ambiance sonore est formidable! Le système de rotation du ring s'avère intéressant.
- Tous les coups de la boxe sont là.
- C'est le plus grand! Le plaisir de défoulement est bien présent, surtout à deux!





- Parfois, on touche beaucoup pour pas grand-chose.
- Seulement 10 combattants.



GRAPHISMES
16
- Des boxeurs très bien dessinés, aussi bien sur le ring que dans les tableaux d'options.



ANIMATION
17
- Les mouvements des boxeurs sont excessivement bien rendus. Du bon travail!



MANIABILITÉ
16
- Les coups sont exécutés et enchaînés sans le moindre problème.

SON/BRUITAGE
17
- L'ambiance surchauffée des salles de sport est vraiment intégrée dans le jeu.

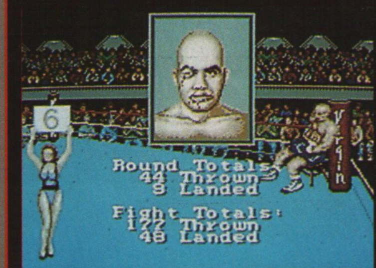




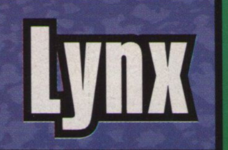
MUHAMMAD ALI CONTRE JAMES BUSTER DOUGLAS

Un face à face pour le moins anachronique! Et pourtant, malgré leur différence de style, les jeux vidéos peuvent les réunir pour les confronter. La différence de style se ressent aussi dans le programme, d'ailleurs. Avec pour JB Douglas une vue uniquement de profil avec des sprites énormes à l'écran. Pour Ali, ce sont des petits sprites, mais qui s'insèrent dans un contexte technique assez spectaculaire, avec la rotation du ring. Déjà un crochet au menton de Douglas. D'autre part, les coups sont plus nombreux et plus réalistes dans Ali, grâce au mode simulation. Au niveau des sons aussi, Ali ressort grand vainqueur, surtout quand on entend les digits vocales. Avec plus d'options et une plus grande durée de vie, Muhammad Ali est vainqueur par K.O.!





Quand vous retournez dans vos coins respectifs, une image vous montre l'état physique dans lequel vous vous trouvez. Regardez donc Bruno: il saigne abondamment, a l'arcade ouverte, le nez pété, le front ensanglanté... stop!



LE POWER FACTOR TIRE TOUJOURS 2 FOIS !

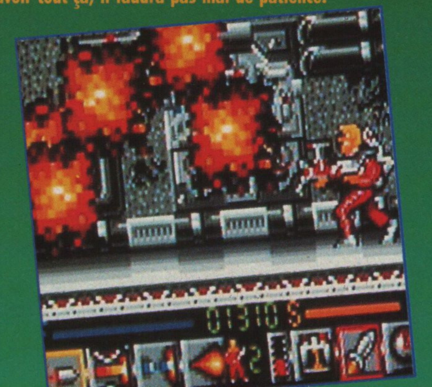
POWER FACTOR

Nous sommes en l'an 2028. Les Cruciens, peuplade extraterrestre venue de la dimension Ceeg , ont envahi la Terre. Ils sont sans pitié avec nos frères. Ils les réduisent à l'esclavage, leur font subir les pires atrocités s'ils n'obéissent pas, bref, ils les soumettent à leur volonté. Bien entendu, tout cela se fait sans que personne n'ose lever le moindre petit doigt! Et c'est ainsi que s'installent les pires dictatures (pléonasme?) En tout cas, ce n'est certainement pas Ouglet's qui me démentira sur ce coup-là! Nous disions donc que la Terre était en état de total asservissement. Qu'à cela ne tienne Etienne! Dans des histoires tristes de ce style, il faut toujours s'attendre à ce qu'un héros "Zorroesque" surgisse de nulle part, ou même de la nuit à la rigueur. Eh bien, là, pas du tout. Personne ne vient, tout le monde meurt au bout de 10 années d'atroces souffrances et le règne des E.T. dure 3 milliards de siècles!... Non, sans rire, faut pas déconner avec des trucs pareils; car il se trouve qu'un seul homme encore libre a réussi à pénétrer dans une usine d'armement! Son but sera de récolter toutes les pièces d'une bombe plasmique archi-destructrice qui fera fuir les Aliens. A l'aide de votre mitraillette ultra-perfectionnée et de votre jet-pack, vous devrez vous défaire des gardes électroniques ainsi que des monstres de fin de niveau!

Vous voici face au Boss du niveau 3. Bien, c'est déjà une bonne chose. Le problème c'est qu'il va vous falloir tirer, au bas mot, 500 fois et cela, bien évidemment, sur son point sensible.

Power Factor me fait étrangement penser à Shadow of the Beast et à Xybots. D'ailleurs, j'ai vraiment l'impression que c'est un mélange des deux: d'un côté, la démarche de la Bête et, de l'autre, l'arme façon Ghostbusters du héros de Xybots. En matière d'action, ces trois titres ont aussi la particularité d'être très similaires, avec, pour chacun d'entre eux, le petit côté recherche, indispensable si vous voulez sortir vivant du niveau! Power Factor est vraiment très impressionnant par son environnement graphique. Les couleurs employées sont de bonne facture et le personnage, lui-même, est bien dessiné. Le seul petit défaut est qu'il manque d'un bon soutien sonore; en effet, à part les bruits des explosions, il n'y a rien. Malgré cela, ce jeu reste un bon titre sur Lynx, même si l'intérêt n'est pas vraiment grandiose. TRAZOM





Il faudra souvent faire sauter certains monstres-robots. Pour cela, vous pourrez toujours utiliser les multiples armes matérialisées sous forme d'icônes en bas. Pour avoir tout ça, il faudra pas mal de patience.

POWER FACTOR

EDITEUR	ATARI
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3



- Le sprite principal et de très bonne taille.
- Une maniabilité à toute épreuve.
- De très bons bruitages.
- Le côté recherche.



- C'est difficile. Pas de musique.



GRAPHISMES — 18
Sans aucun doute, ce qui s'est fait de mieux depuis Shadow of The Beast. Des explosions en zoom, c'est rare!



ANIMATION — 17
Le personnage peut sauter, courir, s'envoler grâce à son jet-pack dans un scrolling multidirectionnel



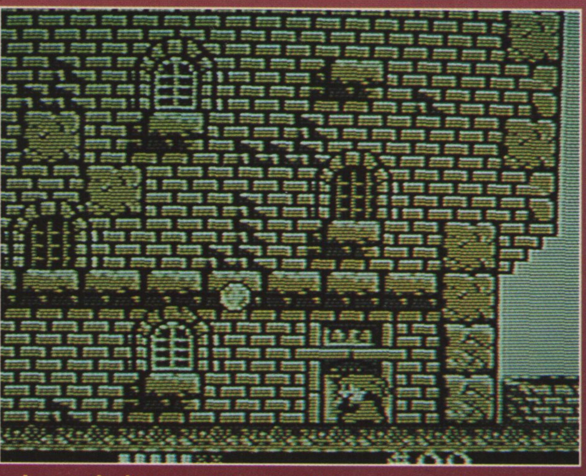
MANIABILITE — 15
Elle est bonne mais n'atteint pas des sommets. Peut-être est-ce dû à l'effet d'inertie?



SON/BRUITAGE — 14
Les bruits des explosions sont vraiment très bien rendus mais les musiques sont inexistantes!



Game Boy



Lentrée du château, qui ne pourra être ouverte que lorsque tout l'écran clignotera sous l'effet de l'orage.

TINTIN & MILON !

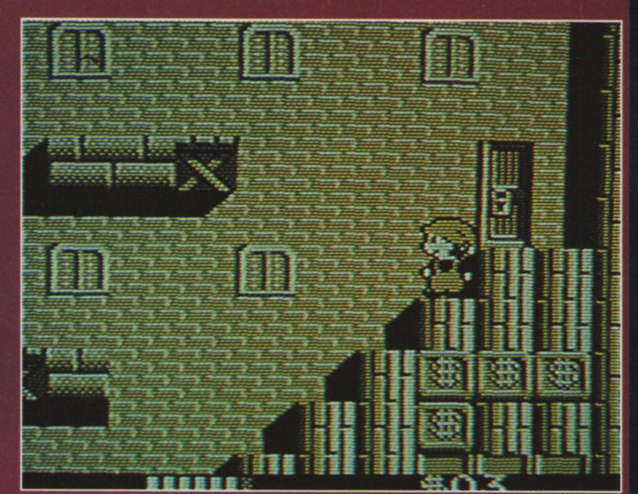
Milon est une petite magicienne dont le but est de jouer dans des jeux vidéos sur console NES (américaine) et Game Boy. Notre petite héroïne peut utiliser ses pouvoirs magiques, sur les murs et les ennemis. Son but est de frayer un chemin dans un énorme château en ne se perdant pas et en ne se laissant pas happer par la vague meurtrière touchant tous les êtres de ce château. Vous devez entrer dans le château et vous frayer un chemin à travers des passages, souvent piégés par un ennemi, qui vous attend tapi dans l'ombre. Un jeu d'action dans lequel vous ne pourrez pas foncer tête baissée, il faudra réfléchir quelquefois!

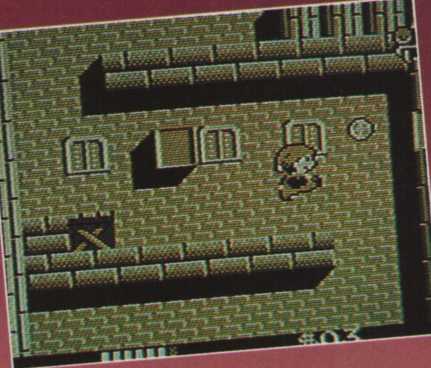
MILON'S SECRET castle



Milon est un grand succès au Japon sur NES et Game Boy mais risque de ne pas recevoir le même accueil en France. En effet, le jeu est sympa, mignon, mais sans plus. La seule chose qui m'a attiré avec lui est son originalité qui le rend inclassable. En effet, vous devez frapper des ennemis, progresser dans un jeu en vue de profil, à la manière d'un jeu de plates-formes, mais aussi réfléchir pour trouver les passages en résolvant certaines énigmes ou en dénichant de nombreux passages secrets. Milon est, en fait, une simulation de jeu de piste! Techniquement pas exceptionnel, il reste très prenant à jouer.

OLIVIER





L'arme de Milon est sa boule magique qu'elle peut lancer à tout moment sur les murs ou les ennemis.

On dirait un jeu de plates-formes mais c'est un jeu d'action/réflexion.



MILON'S SECRET CASTLE

EDITEUR • HUDSON SOFT
GENRE • ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS



- Un jeu d'action dans lequel il ne s'agit pas de later son prochain à tous les coins.
- Un intérêt ludique poussé.



- Une qualité technique déplorable.
- Des collisions mal gérées.

GRAPHISMES — 12
Des graphismes qui rappellent des jeux vieux de plusieurs années et qui ne font que dénaturer ce jeu.



ANIMATION — 14
Pas de véritables surprises mais une animation multi directionnelle à trouver.



SON/BRUITAGE — 15
Un bon maniement du personnage...mais quelques lenteurs et quelques passages délicats.



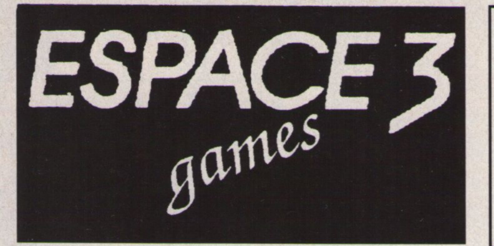
MANIABILITÉ — 14
Des musiques mignonnes mais...

Lorsque Milon tire sur les blocs avec sa boule magique, certains blocs peuvent se transformer en dollars...

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



GLOBAL 71%



VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	PHALANX	449,00
ALIEN 3	495,00	PILOT WINGS	449,00
AMAZING TENNIS	495,00	Q BERT 3	495,00
AMERICAN GLADIATORS	**TEL**	RAMPART	495,00
BATMAN RETURN	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RIOT	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROBOCOP 3	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
BOB	**495,00**	**SHANGHAI**	**439,00**
BUBSY	**TEL**	SIM EARTH	549,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	SIMPSONS NIGHTMARE	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SKULJAGGER	495,00
CHUCK ROCK	465,00	SONIC BLASTMAN	495,00
COOL WORLD	495,00	SOUL BLAZER	549,00
DRAGON'S LAIR	449,00	SPACE MEGA FORCE *(SUPER ALESTE)*	495,00
EQUINOX	495,00	SPANKING QUEST	490,00
EVO	**539,00**	SPIDERMAN X MAN	495,00
FATAL FURY	579,00	STREET COMBAT	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SUPER BUSTER BROTHER	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
FINAL FIGHT	**449,00**	SUPER GOAL	495,00
GODS	449,00	SUPER STRIKE EAGLE (F15)	495,00
GUN FORCE	495,00	SUPER VALIS IV	495,00
HIT THE ICE	495,00	TAZMANIA	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	TERMINATOR	495,00
KABLOO EY	449,00	TERMINATOR 2	495,00
LETHAL WEAPON 3	449,00	TINY TOON	495,00
MARIO IS MISSING	TEL	THE DUEL	495,00
MECH WARRIOR	**495,00**	TOM & JERRY	475,00
MICKEY MISTICAL QUEST	495,00	**TOYS**	**495,00**
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TURTLES IV	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	UNIVERSAL SOLDIER	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	WARP SPEED	495,00
OUTLANDER	495,00	WINGS COMMANDER	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR FOX	**549 F**	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ACTRAISER	395,00	PIT FIGHTER	299,00
ARCANA	349,00	POPULOUS	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	250,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	449,00
DESERT STRIKE	439,00	PUSH OVER	449,00
F ZERO	390,00	RACE DRIVIN	299,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SIM CITY	449,00
GRADIUS III	299,00	STREET FIGHTER II	390,00
JAMES BOND JR	299,00	SUPER R TYPE	299,00
JIMMY CONNORS	419,00	UN SQUADRON	449,00
MARIO KART	449,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	LOONEY TUNES	239,00
ADDAMS FAMILY 2	**239,00**	MACDONALD LAND	279,00
ADVENTURE ISLAND 2	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	199,00	**POPEYE 2**	**249,00**
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	**POPULOUS**	**259,00**
ALLEWAY	195,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
ALTERED SPACE	150,00	**PRINCE VAILLANT**	**279,00**
BATTLE TOADS 2	**239,00**	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEETLE JUICE	**239,00**	R TYPE II	199,00
BEST OF THE BEST	239,00	SIMPSONS 2	239,00
BLUES BROTHERS	**239,00**	SPEEDBALL 2	239,00
BURGERTIME	195,00	STAR WARS	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	**SUPER HUNCH BACK Quasimodo**	**239,00**
CASTLEVANIA 2	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
CHESSMASTER	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
CHUCK ROCK	**239,00**	SUPER RC PRO AM	140,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TERMINATOR II	239,00
FELIX THE CAT	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TITUS THE FOX	239,00
JIMMY CONNORS	**239,00**	TOM & JERRY	239,00
JOE & MAC	**239,00**	TOP GUN	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEATHAL WEAPON	239,00	YOSHI	195,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI COOKY	195,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F
d'une valeur maxi de 590 F

ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	POPULOUS II	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POWER ATHLETE	469,00
BATMAN RETURN	549,00	RAMNA 1/2 2	TEL
BLUES BROTHERS	**495,00**	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COMBATRIBES	490,00	RUSHING BEAT 2	549,00
CONTRA SPIRIT	469,00	SKY MISSION	495,00
DEAD DANCE	590,00	SONG MASTER	449,00
DRAGON BALL Z 2	690,00	**SONIC BLASTMAN**	**495,00**
EXHAUST HEAT 2	590,00	STAR WARS	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)	549,00
HUMAN GP	490,00	STREET FIGHTER 2	549,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER DUNK STAR	590,00
LOONEY TOON (road runner)	449,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER PANG	490,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	**SUPER VOLLEY BALL TWIN**	**590,00**
PARODIUS	495,00	USA ICE HOCKEY	590,00
PHALANX	495,00	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	**590,00**

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	**299 F**	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
FLYING HERO	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
HOOK	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
IMPERIUM	250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	495,00	L'ARME FATALE	449,00
BULL VS BLAZERS	439,0	NHLPA HOCKEY	439,00
DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	419,00	SUPER SWIV	439,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 299 F

☞ **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
POUR MEGADRIVE

☞ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
POUR SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO
PEUT ÊTRE UTILISE COMME ADAPTATEUR UNIVERSEL

☞ **ACTION REPLAY PRO** 299 F
POUR GAME BOY



GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches
US et japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART ET STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE MAGNIFIQUE MONTRE !

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	LEMMING	385,00	SLIM WORLD	385,00
BATTLE TOADS	**385,00**	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BART SIMPSON	385,00	LITTLE MERMAID	379,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	**SPLATTER HOUSE III**	**425,00**
BOND 007	385,00	**MUHAMMAD ALI**	**449,00**	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	**395,00**	PISTOLET MENACER + cartouches 6 jeux	469,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	MICKEY CASTLE	249,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY ET DONALD	385,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRUE BALL	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TALE SPIN	385,00
CRYING	345,00	**OUTLANDER**	**395,00**	TAZMANIA	389,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	TERMINATOR	385,00
EX MUTANT	**385,00**	**OUT RUN 2019**	**395,00**	T2 : ARCADE GAME	385,00
FATAL FURY	**TEL**	**PGA GOLF II**	**385,00**	THUNDER FORCE IV	385,00
FLASHBACK	**385,00**	PREDATOR 2	395,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	**TINY TOON**	**385,00**
G LOC	385,00	POWER MONGER	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00	**TMNT HYPERSTONE HEIST**	**385,00**
GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385,00	RUGBY II	TEL	**X MEN**	**395,00**
JAMES BOND 007	395,00	SIDE POCKET	385,00		
JENNIFER CAPRIATIS	385,00				

MEGA PROMO !

SONIC 2 299 F — **STREET OF RAGE 2 379 F**

BLOCK OUT	**99,00**	JORDAN VS BIRD	295,00
ALIEN 3	329,00	KLAX	149,00
ALISIA DRAGON	199,00	KID CHAMELEON	190,00
ARROW FLASH	149,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	190,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	RAMBO 3	199,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
DARIUS II	190,00	SONIC	150,00
DICK TRACY	199,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
EA ICE HOCKEY	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	TOKI	199,00
F1 CIRCUS	190,00	TOE JAM EARL	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	UNDEADLINE	190,00
GYNOUG	199,00	VERITEX	179,00
HELL FIRE	190,00	WONDERBOY 3	150,00
J MADDEN 92	199,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	1 990 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F au choix	2 490 F
MANETTE	420 F
MEMORY CARD	199 F

ALFA MISSION 2	**690,00**
ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	**690,00**
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1290,00
MUTATION NATION	1190,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	**1490,00**
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	**1490,00**
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	**1490,00**
WORLD HEROE II	**TEL**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

MICKEY MOUSE 2 245,00 — SONIC 2 199,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

GENIAL
LE CDX PRO 449 F

PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

MEGA CD JAPONAIS		MEGA CD USA	
4 JEUX EN 1	489,00	BATMAN RETURN	449,00
AFTER BURNER III	489,00	CHUCK ROCK	449,00
BLACK HOLASSAULT	450,00	COBRA COMMANDO	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	**299,00**	DARK WIZARD	449,00
ERNEST EVANS	299,00	DUNGEON MASTER	449,00
FINAL FIGHT	**489,00**	ECCO LE DAUPHIN	449,00
HEAVY NOVA	299,00	HOOK	449,00
PRINCE OF PERSIA	450,00	INXS : Music video	549,00
ROAD BLASTER	489,00	JAGUAR XJ 220	449,00
SOL FEACE	290,00	KRISS KROSS	549,00
SUPER LEAGUE	450,00	MONKEY ISLAND	449,00
THUNDER STORM FX	450,00	NIGHT TRAP	495,00
TIME GAL	**489,00**	RISE OF THE DRAGON	449,00
WONDER DOG	450,00	SEWER SHARK	549,00
		SHERLOCK HOLMES	449,00
		WOLF CHILD	449,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... **Prénom** : ....
Adresse ....
....
Code Postal :........................ **Ville** :........................
AGE : .... **Téléphone** : .... **signature** (parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME BOY ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐ GAME GEAR ☐

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 35 F ☐ Carte bleue

*CEE - DOMTOM : cartouches 40F consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE : ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Numéro :
Date de validité :
Signature :

C+20

Prix valables sauf erreur d'impression pendant le mois d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

Super Famicom

ULTRAMAN SE BAT CONTRE L'ULTRA NULLITE !



La laser d'Ultraman fait mal, très mal. Concentrez votre énergie et lâchez le rayon de la mort qui tue, mais de rire tant c'est nul.

On étonnera personne en expliquant qu'une horde de monstres démesurés vient d'envahir notre belle planète et qu'il faut qu'Ultraman et ses copains renversent la situation, sous peine de voir l'humanité périr incessamment sous peu. Conclusion, Ultraman enfile vite fait sa jolie combinaison, et hop! le voilà parti pour affronter, dans des décors en carton pâte, quelques monstres plus ridicules les uns que les autres. Coups de pieds et coups de poings, un peu de laser, un champ protecteur et même pas mal! Les deux adversaires avancent de gauche à droite, avec, en fond, un décor qui bouge au gré d'un joli différentiel. Je parle, je parle, mais ça serait tout de même dommage d'en manquer plus, alors je vous laisse!

ULTRASEVEN



Si le jeu ne s'appelle pas Ultraman 2 mais bien Ultraseven, il y a une raison. Les concepteurs ne sont pas totalement débiles... bien que, lorsqu'on voit le résultat... enfin, ce n'est pas le problème ici. L'astuce, donc, c'est que maintenant, les amis d'Ultraman sont là! Vous pourrez les utiliser pour vos combats, en sachant toutefois qu'ils sont dix fois moins forts qu'Ultraman. Eh! C'est lui le héros!

Oh! Le joli décor! Et tout le jeu est comme ça. Super...





L'idée de faire une suite à Ultraman était farfelue, le résultat est ridicule. Les changements entre le premier et le second Ultraman se limitent à la présence des amis du héros de tous les petits japonais. Ils sont aussi laids que leur chef, mais c'est là une question de goût, après tout. Le jeu en lui-même est peu maniable, très peu colorés, les décors sont beaucoup trop simplistes, les sons médiocres et seule, l'animation du sprite est assez bonne. Le principe fondamental d'un jeu est de divertir (enfin, je crois), Ultraseven énerve. Remarquez, ce n'est déjà pas si mal, certains jeux n'arrivent même pas à ce résultat. Avec un intérêt de jeu vraiment nul, Ultraseven se classe d'entrée comme le jeu le plus mauvais de la SFC. Cette succession de monstres hideux, dans des combats où il faut bouger de gauche à droite, en réalisant des coups que la maniabilité rend difficiles à exécuter... Très peu pour moi. T.S.R.

ULTRASEVEN

EDITEUR · JASRAC
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · BASTON A DEUX FRANCS
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES · 3



• On rit beaucoup devant un jeu aussi mauvais.



• Intérêt égal zéro.
• Les décors sont horribles, les sprites ridicules.
• Les capacités de la console ne sont pas exploitées.



GRAPHISMES 07
Très pauvre, pas assez travaillé et trop peu coloré.



ANIMATION 13
Les différentiels sont ridicules, mais les sprites, en particulier celui d'Ultraman, sont bien animés.



MANIABILITÉ 08
Réalisées correctement, les prises sont souvent délicates, pour ne pas dire extrêmement difficiles.



SON/BRUITAGE 11
Tout est tristement médiocre. On passe.



GLOBAL 15%



JOLI BON DE COMMANDE

JOYPAD, JOLIE BIBLE DES ASTUCES, 103 bld Mac Donald, 75 019 PARIS.

OUI ! *Je veux recevoir, chez moi, la Jolie Bible des Astuces*

❏ **volume 1** ❏ **volume 2**

(je fais une jolie croix dans les cases que je trouve les plus jolies)

au prix de 40F l'exemplaire (port gratuit)

(le port est gratuit et se fait dans une jolie enveloppe en papier fabriqué à partir des arbres les plus jolis)

Je joins un joli chèque de .... francs à l'ordre de Joypad

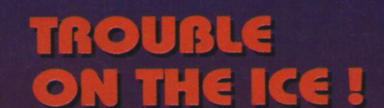
(je suis conscient du fait que mon chèque me sera renvoyé s'il n'est pas assez joli)

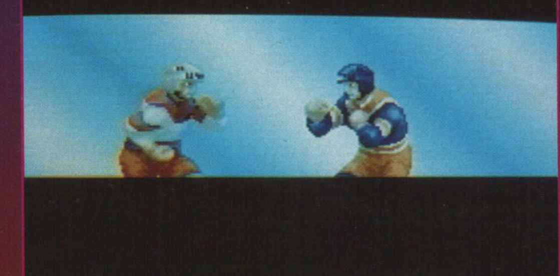
NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

....

VILLE : .... CP : .... CONSOLE : ....



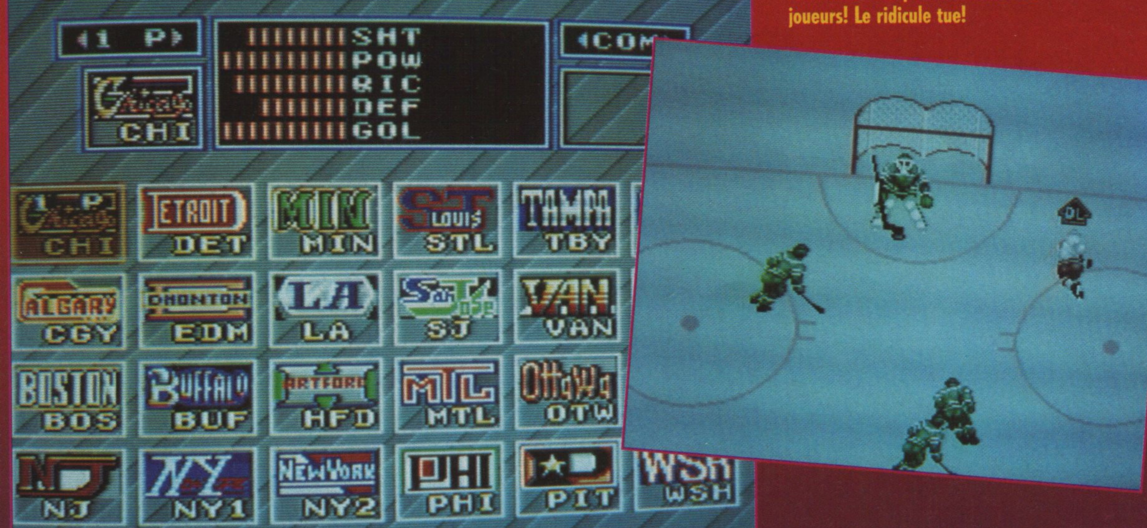


Un brin de baston. C'est laid, peu maniable et totalement dénué d'intérêt. bref, on s'en serait bien passé.

USA ICE HOCKEY

Après le NHLPA, nous revoici à nouveau dans le monde, non officiel cette fois, du hockey sur glace. Ah! Ces grandes glissades, ce palet qui file, ces intempestifs coups de crosse... Retrouvez ces sensations avec cette nouvelle "simulation" de ce sport viril d'outre-atlantique, mais aussi de France, avec l'équipe de Rouen par exemple! Passons les détails géographiques et venons-en au jeu. D'entrée de mode: la compétition et l'entraînement. En mode entraînement, il vous sera possible de vous essayer à tout, même à la bagarre! Une fois chez les pros, regardez l'ordinateur vous faire une démo (c'est inutile, mais ça fait une option en plus) ou bien participez au grand championnat, avant de pouvoir participer, il faudra attendre d'avoir atteint un certain niveau, au Super Tournois. Un large menu d'options vous proposera de jouer avec les véritables règles du hockey, comme le icing, ou bien sans. Les options sont nombreuses et vous permettent de faire de ce jeu ce que bon vous semble, la meilleure solution consistant à le jeter par la fenêtre.

L'un des atouts du jeu, son nombre d'équipes! Il y a de quoi faire! Dommage qu'il ne s'agisse que de non-officiel. Accrochez-vous pour les noms des joueurs! Le ridicule tue!



Se déroulant suivant un scrolling vertical, à la manière de NHLPA, ce soft de hockey ne vous procurera pas du tout, mais pas le moins du monde, les mêmes sensations.

Il faut attendre deux secondes entre le moment où le palet entre dans le but et celui où la sirène se déclenche. Débile, certes, mais ce n'est encore là qu'un détail. Le jeu rame pratiquement en permanence. Horrible, et ce n'est plus un détail. Il n'y a ni sauvegarde, ni password: dramatique pour jouer la saison. Les bruitages sont insignifiants: c'est gênant, sauf si l'on est sourd. Voilà, c'était, sous une forme un peu décousue, le récapitulatif du jeu. Pas beau n'est-ce pas? Jaleco manque, cette fois, complètement son coup. Lorsque l'on voit le **NHLPA**, qui a ses défauts, on n'hésite pourtant pas à brûler ce **USA Ice Hockey**. Je ne m'attarde pas plus dessus, vous non plus ne vous y attardez pas, vous perdriez votre temps.

T.S.R.



USA ICE HOCKEY

EDITEUR • JALECO
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUE • NON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



- Le classement des meilleurs marqueurs.
- Le nombre des équipes.



- Les ralentissements: un cauchemar! Freddy n'est rien à côté.
- Des sprites de dessin animé.
- Réalisme entre -10 et 0.



GRAPHISME 12
C'est énervant de voir des types avec des têtes de dessin animé, dans un jeu de hockey qui se veut plus ou moins sérieux.



ANIMATION 06
Je ris. Il y a un ralentissement toutes les cinq secondes.

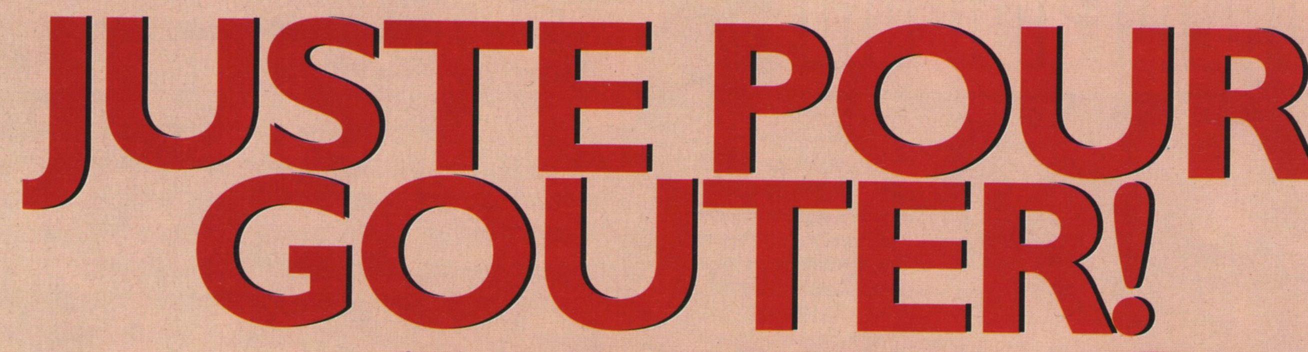


SON 11
La musique est sympa, les bruitages ne le sont pas. Conclusion, la note est moyenne.



MANIABILITE 13
Si le jeu ne ramait pas autant, il serait sans doute très jouable. Les déplacements des joueurs sont parfois louches, mais passons...





JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:...Prénom:...

Adresse:...

Code postal:..............................Ville:...

Votre console:...Votre âge:.......................................

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF



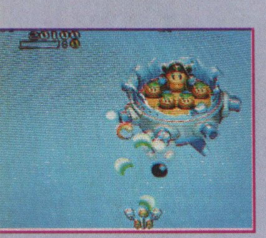
LES PETITES CLOCHETTES ET LEURS NUAGES
Le premier principe de base de Twin Bee est de shooter les nuages à chaque fois qu'il vous est possible de le faire. Vous verrez alors des cloches apparaître. Tirez ensuite sur celles–ci pour les faire changer de couleur et passer enfin dessus. Vous aurez gagné un bonus d'armement, de la vitesse ou un chapelet de petits vaisseaux.

GENO, GENO !

Twin Bee est un des shoot–them–up les plus drôles et les plus sympas de la PC Engine (en carte) et c'est avec grand plaisir que l'on accueille la version Pop'n sur Super Famicom. Konami attaque sur tous les fronts en ce moment et avec des produits de grande qualité. Bref, si vous ne connaissez pas encore les Twin Bee (les abeilles jumelles), c'est que vous ne lisez pas Joypad depuis longtemps ou que vous boycottez certains tests! Les abeilles sont des petits vaisseaux de couleur pastel, munis de petits bras, de petites mains gantées de blanc et d'un esprit farfelu leur permettant de partir à la charge sans même être au courant de ce qui les attend, à savoir une série de sept niveaux d'un shoot–them–up vertical complètement dégenté! Des ananas, des oursons et des décors féériques les attendent. Mais n'allez pas croire que jeu mignon sous–entende jeu facile; des caramels, ils vont s'en prendre les jumeaux Bee! Un système d'armement vous permet de tirer en face et de bombarder simultanément le sol. Seul ou à deux, préparez-vous à des aventures aussi cocasses que terriblement éprouvantes.

POP'n Twin

TOUS LES BOSS DU JEU



BOSS 1
Avant de voir apparaître ces petits personnages, vous devrez, dans un premier temps, bombarder la carcasse fermée de ce vaisseau sphérique. Ensuite, il suffit de viser les cinq personnages en évitant les tirs des canons autour du vaisseau. Méfiez–vous, ça tourne!



BOSS 2
Dans ce milieu aquatique ondulant et plein de déformations, la première forme du boss sera en transparence et à peine discernable. A vous de bien viser et de faire apparaître cette deuxième forme qui s'ouvre pour laisser place à un super générateur d'électricité haute–tension.



BOSS 3
Cette énorme araignée métallique se déplace de bas en haut en vous envoyant trois formes de tirs différents: les boules d'énergie que vous apercevez sur le cliché, un tir laser unique et un autre tir vertical plus large.



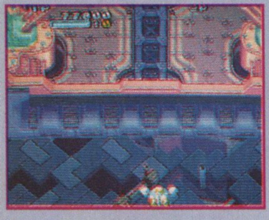
BOSS 4
En plein ciel, vous devrez éviter les tirs des quatre bras de ce vaisseau infernal et, également, la collision car ce dernier se met à traverser l'écran à grande vitesse sans crier gare. Tirez d'abord sur les quatre extrémités des bras mécaniques puis visez l'oeil bleu à l'avant.



BOSS 5
On retrouve l'armada de petits bonshommes jaunes planqués dans leur cokpit. Visez les tourelles puis visez les également, ça leur fera les pieds!



BOSS 6
Cela commence à devenir sérieux là! Ce boss énorme ouvre la bouche et laisse sortir des petits soldats descendant par une échelle. Quand ce n'est pas le cas, il se contente de vous bombarder de petites bombes bleues comme sur le cliché.









BOSS 7
Mesdames et messieurs, le boss final! Pour finir en beauté, vous entrez dans la base ennemie tout doucement, histoire de faire courir le suspens. Un gros machin à pattes apparaît, immobile. Deux canons frontaux lui sont arrimés par de grosses chaînes sous vos yeux. Puis le robot se met en branle en vous bombardant de toutes sortes de projectiles comme ces flammes; ensuite, un énorme rayon bleu vous attire pour vous désintégrer. Tirez dans le tas!



LA FIN
L'image de fin est simple et vous montre le professeur fou (créateur de toutes les créatures précédentes) qui est éjecté du jeu dans de superbes effets digne du mode 7: rotation et zoom à grande vitesse. Le générique du jeu arrive ensuite et vous pouvez aller vous reposer.



POP'N TWIN BEE CONTRE PARODIUS

Bon je sais, je compare un shoot–them–up à scrolling vertical à un autre à scrolling horizontal, les puristes de la rubrique "Face à Face" sont outrés! Oui mais voilà, il s'agit quand même de deux produits Konami et exactement dans le même style, celui de l'humour et de la dérision. Certes, moins tranchant et moins axé sur la dérision, Twin Bee n'en reste pas moins rigolo à donf comme dirait Trazom. Tous deux superbes graphiquement et sans ralentissement aucun, ils rivalisent sur le terrain de la jouabilité. Sur ce dernier point, Parodius l'emporte pour deux raisons: il est plus dur, donc plus intéressant et sans le moindre pet de temps mort comme on en trouve quelques-uns dans Twin Bee. Un petit plus pour Parodius que je préfère à Pop'n Twin Bee.



EDITEUR • KONAMI
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 7
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES • 7
VU ET DISPO CHEZ
TOP GAMES





NIVEAU 6 : ATTENTION, PASSAGE DE RONGEURS
Méfiez–vous de certains passages comme celui–ci. Vous verrez, tout à coup, un véritable champ de petits animaux divers traverser l'espace de jeu.



NIVEAU 4 : LE GROS BATEAU
Après avoir vu passer l'ombre d'un énorme navire, vous verrez celui–ci apparaître et devrez détruire, tour à tour, de nombreuses infrastructures de ce vaisseau gigantesque. Epargnez les petits balayeurs (en haut) et concentrez–vous sur les canons.



NIVEAU 7 : DUR DUR D'ETRE UN BEBE
Dans ce niveau qui fait penser à Star Parodia sur Nec, vous verrez des vagues de bébés vous attaquer sous le tir croisé des cartes à jouer. Le décor de fond que vous apercevez, tout en bas en arrière- plan, est superbe.



- On peut jouer à deux en même temps.
- C'est super mignon et beau tout plein!



- Des temps morts quelquefois.
- Pas de grande originalité, outre les graphismes des ennemis et des décors.

GRAPHISME — 17
C'est beau, c'est drôle, c'est coloré, c'est varié, c'est fun, c'est plein de sprites rigolos.



ANIMATION — 17
Scrolling impec' et différentiel à tout va. Je ne vous parle pas de certains écrans surchargés en petits sprites et ne subissant pas le moindre ralentissement.

SON — 15
On retrouve quelques petits cris et des thèmes sympas mais on est loin des "geno geno" de la PC Engine (bien que le son de la Super Famicom soit meilleur)!

MANIABILITE — 17
Aucun problème de prise en main et la possibilité de paramétrer le double tir comme on veut.

Une conversion de la PC Engine que les fanas de shoot–them–up attendaient avec impatience. Je pense que ceux–ci ne seront pas déçus. Quant aux autres, ils diront que ce nouveau shoot–them–up n'apporte pas grand-chose au genre; on avait déjà un Konami délirant en scrolling horizontal, voilà la même chose mais en vertical. On peut quand même y jouer à deux simultanément et l'action est au rendez–vous. De plus, l'animation, les graphismes des décors et des sprites sont un véritable régal pour l'oeil averti du spécialiste. Le délire est permanent, avec des fruits et des animaux divers qui foncent sur vous dans de voluptueuses vagues déferlantes. Le jeu est plus beau que sur NEC, il fallait le faire. Tout est beau donc et follement amusant, mais je ne peux m'empêcher de remarquer quelques temps morts et un manque d'originalité dans le déroulement de l'action.



OLIVIER

Première constatation, ce jeu est un shoot them up à la Parodius. Hey! C'est vrai. Seconde, et non moins intéressante constatation, il y a des ralentissements et l'on ne peut pas dire que l'on fasse avec ce jeu l'acquisition du siècle (ou même du mois). Je m'explique. Bien sûr, les graphismes sont sympas, dans le ton et la mentalité des meilleurs dessin animés japonais. Il y a des couleurs, des décors vraiment beaux etc... Par conséquent, il n'y a rien à redire sur la fiche technique, hormis les ralentissements. Le BIG problème de ce jeu, c'est que l'on ne trouve que du mille fois vu. Bien sûr, si vous n'y connaissez rien en shoot them up, sautez sur celui-ci qui se joue à deux simultanément. Par contre, si vous êtes un vieux routier, un fan d'Aleste, de Super EDF (il y en a!) ou d'Axelay, vous vous éclaterez avec un copain puis vous terminerez le jeu pour ne jamais y revenir. C'est dommage tout de même, dommage non?

T.S.R.



UN PARADIS DE PARODIE !

Comme vous le savez tous, Konami n'en est pas à son premier shoot'em up. En effet, depuis belle lurette, on a pu admirer la série des Gradius, des Salamander et autre Nemesis. D'ailleurs, dans ce numéro, vous pourrez certainement trouver le test de Pop'n Twin Bee, la dernière merveille en date de la firme nipponne. Dans Parodius, Konami a voulu et réussi une caricature des héros de tous les shoot'em up de sa création. C'est ainsi que l'on peut retrouver, dans une ambiance "granguignolesque", tout le plaisir d'un vrai shoot'em up avec, en prime, la possibilité d'utiliser quatre vaisseaux répondant aux noms de Vicviper, Octopus, Twinbee et Pentarou! Durant le parcours qui se déroulera selon un scrolling multidirectionnel (mais le plus souvent horizontal), vous pourrez paramétrer vous-même la barre des armements par rapport aux nombreux bonus que vous récolterez. Au fait, vous êtes Parodius et devez sauver la Terre de l'invasion d'une Pieuvre GEANTE!



La pieuvre que vous voyez à l'écran n'est autre que Mr Parodius, ou encore Octopus. C'est le héros du jeu et, en ce moment, il est nanti d'un bouclier appelé "piège à pieuvres"! Admirez tout de même le décor...

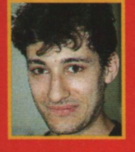
PARODIUS



et un autre paysage loufoque, un! Au fait, vous pouvez retourner l'écran de votre moniteur, vous y verrez l'inscription d'un code qui vous permettra de découvrir la tête de Monsieur Konami en personne!



Octopus se sent bien seul au milieu de toutes ces "Filles de miel"! En tout cas, gardez votre sang-froid et tirez sans cesse dans la même direction, en prenant garde de rester bien au milieu.



Ce que j'ai le plus aimé dans ce titre est sans doute la façon avec laquelle les programmeurs ont tourné en dérision leur propre jeu, et ça, croyez-moi, tout le monde ne peut pas se le permettre. C'est vrai qu'il n'y a rien de bien spectaculaire, mais le seul fait de le montrer plutôt que de l'annoncer ou le dire est déjà une bien belle chose. Sinon, par rapport à la version japonaise, il semble que les continues infinies soient de mise cette fois. C'est toujours ça de pris; mais, bien entendu, les thèmes musicaux ainsi que le plaisir de jouer n'ont pas disparu: c'est toujours aussi jouissif! Les décors dans lesquels on évolue sont beaux à mourir et, surtout, complètement loufoques. D'ailleurs, je comprends mieux maintenant pourquoi Olivier adore! Blague à part (quoique!), je vous conseille vivement de vous procurer cette cartouche! N'est-ce pas Olivier?! TRAZOM

PARODUIS

EDITEUR · KONAMI
GENRE · SHOOT'EM UP
TAILLE CARTOUCHE · 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 7
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 ALTERNATIVEMENT
CONTINUES INFINIS



- Des musiques classiques, revues et corrigées façon Konami!
- Une maniabilité formidable.
- Plein d'ennemis, notamment les superbes Boss.
- Des graphismes très fins et vraiment délirants!
- Le système d'armement évolutif.
- Le délire total!



- J'vois rien !



GRAPHISMES 17
Les ennemis aussi bien que les décors sont une franche réussite, sans parler des Boss de fin.



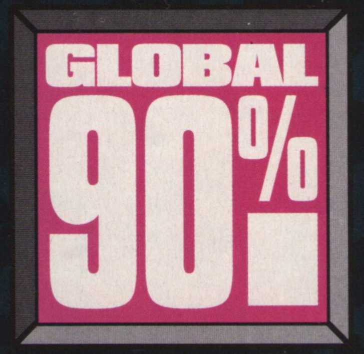
ANIMATION 16
Il n'y a pas un poil de ralentissement et le scrolling se meut idéalement.



MANIABILITÉ 18
Aucun problème! Les 4 appareils sélectionnés virevoltent facilement entre vos mains.



SON/BRUITAGE 17
Des musiques classique sublimes et des sons d'un bon niveau ponctués par des voix digitalisées.



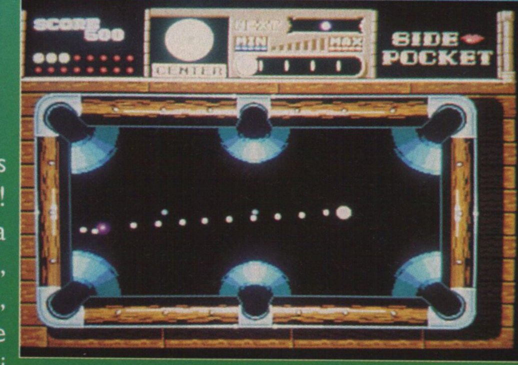
GLOBAL 90%

Megadrive

French Collection

Très chers amis, amateurs et connaisseurs de billard en tout genre, bonjour! Bienvenue dans notre club de luxe ultra privé où nous avons l'habitude de faire, entre amis BCBG, de bonnes parties de billard. Ici, point de snooker ou de billard français. Il s'agit de billard US, agrémenté de quelques variantes qui vont tout de suite rendre les choses passionnantes. Décidez-vous pour un ou deux joueurs, et allons-y! Tout d'abord, décidons du type de jeu. La Trick Game consiste à rentrer la ou les balles dans un trou spécifique en évitant, en règle générale, une série de verres à cognac posée sur le billard. Mortel pour les verres, ce mode de jeu vous obligera aussi à utiliser tous les effets mis à votre disposition, de la balle qui part en vol plané au coup retro de la mort, qui tue, bien entendu. Passons ensuite à la partie de poche où il faut rentrer toutes les billes, en les faisant passer, dans l'ordre si possible, afin d'amasser un max de points pour passer à la ville suivante, sachant que toute catte belle-histoire d'amourcommence à Los Angeles.Enfin, la partie à neuf billes, mais uniquement pour deux joueurs cette fois! Le gagnant est celui qui entre le numero neuf en touchant la balle à rentrer au classement general global au passage....Hum! Hum...Enfin, vous verrez, c'est simple!

THE BALL IN THE PÔCKET!

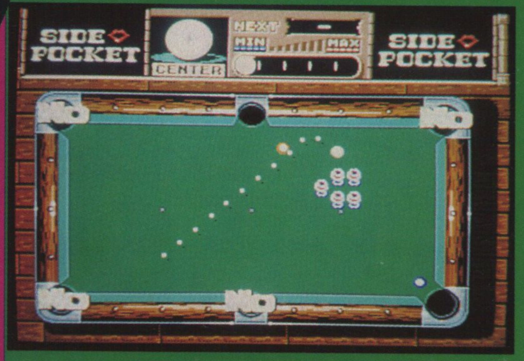


Un petit niveau bonus parce que vous avez été brillant. Entrez donc la bille dans l'un des trous, et vous obtiendrez un bonus qui vous aidera à poursuivre le jeu!

Side Pocket

En voyant ce soft arriver, on ne saute pas de joie. Un billard, c'est un billard pour parler en lapalissade. Conclusion, les graphismes sont d'une sobriété dérangeante (surtout si l'on revoit le moment de l'achat et des billets que l'on a laissé filer!) et l'action est très, très spéciale. Peu enthousiaste au début, j'avoue pourtant avoir passé un moment agréable sur Side Pocket. Bien sûr, le jeu ne ressortira jamais de l'endroit où il se trouve maintenant, mais c'est une autre histoire. En fait, le jeu est plutôt sympa, surtout si on le trouve, ou bien si on vous le prête/offre. Dépenser au moins 300frs pour un jeu de billard sur console, ce n'est franchement pas l'idée la plus géniale du siècle, pas même de l'année, pas même du jour ou même de l'heure!

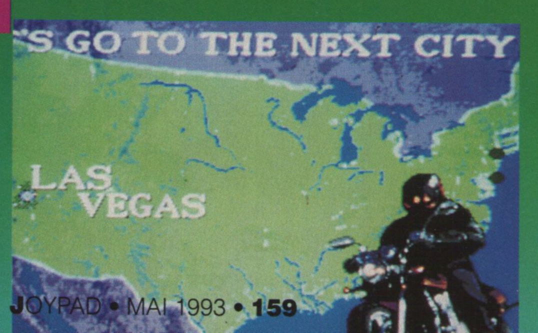
TSR



Les verres à cognac, anciennement verres de cognac, avant qu'Olivier ne passe par là. Effleurer le verre suffit à le briser, et vous aurez alors perdu! Bonne chance et n'oubliez pas les nombreux effets!



Une vue du jeu classique pour un billard. Suivez la ligne blanche pour savoir où votre bille ira.

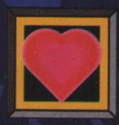




SIDE POCKET

EDITEUR · DATA EAST
TAILLE CARTOUCHE · 8MB
GENRE · BILLARD
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
MACHINE · FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 ALTERNATIVEMENT
CONTINUE · 0

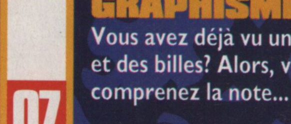




- le seul billard de la Megadrive, et c'est peut-être mieux comme ça.
- de bons effets sonores.



- c'est beau comme un billard.



GRAPHISMES — 07
Vous avez déjà vu un billard et des billes? Alors, vous comprenez la note...

ANIMATION — 16
Oh! Qu'elles bougent bien ces billes, même s'il y a des ralentissements



MANIABILITÉ — 16
On visialise et on maîtrise le jeu avec facilité. Après, c'est une question d'entraînement.

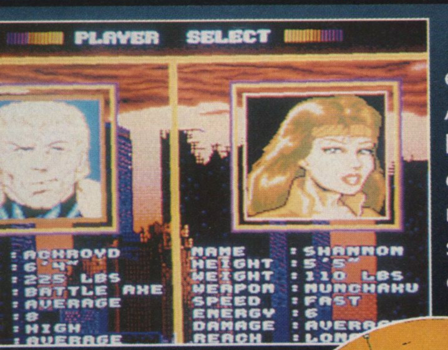


SON/BRUITAGE — 14
Une vingtaine de musiques d'ambiance très cools, et des bruitages de billard vraiment très appréciables.



Megadrive

French Collection

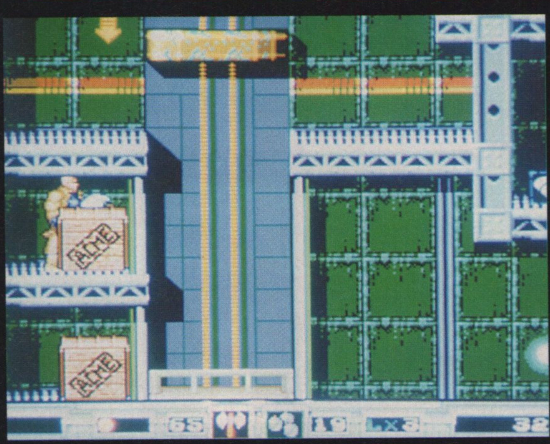


Cette photo vous est peut-être familière. Si vous avez sous la main le Joypad 16, vous pourrez voir combien cette version française change peu par rapport à la première version que nous avions testée. Choisissez, ici, lequel des deux héros vous interprèterez.

UNE PUREE DE MUTANT, UNE!

Il y a assez peu de temps, après les terribles holocaustes nucléaires, bactériologiques et chimiques, la race humaine s'est brusquement mise à muter. Cela nous a donné des Bernard Henry Levy en pagaille et plein d'autres curiosités tout à fait exotiques. A l'époque dont je vous parle, nous sommes en 2055. Mais le bon cyborg Kildare a ramassé un groupe d'humains et d'humaines mutants, et a décidé de leur redonner leur état naturel, c'est-à-dire homme et femme avec des chromosomes X et Y et non pas G, A, H! Une fois redevenus ce qu'ils étaient, ces humains, appuyés par Kildare, décident de partir combattre Sluggo et Zygote, les chefs mutants, qui ont enlevé une partie de leurs amis. Shannon, une jeune femme, et Ackroyd ont, pour cela, décidé de se lancer dans la lutte contre les mutants! Suivez-les dans cette course qui les emmènera dans un laboratoire, une mine, le métro, les égoûts, ou bien encore un gratte-ciel, jusqu'au repère de Sluggo.

EX-MUTANTS



Des cartons qui portent l'inscription ACME. Rien à voir avec les Tiny Toons, mais si vous brisez ces boîtes, vous trouverez de nombreux bonus, dont en armement, ce qui vous simplifiera la tâche.



Un tir triple pour un maximum d'efficacité. Vous le trouverez dès le début du niveau, alors ne le manquez pas.

Rien ne change, tout se conserve, c'est un peu la phrase à adopter ici. Il n'y a, entre la première version que nous avions testée dans le Joypad 16 et cette version, pas une seule différence notable. Ce jeu d'action/plates-formes/recherches est plus que complet. On trouve, dans ces dédales, une flopée de monstres parfois assez laids, mais c'est un défaut mineur, l'ambiance venant faire oublier cet inconvenient, et de la variété dans les situations de jeu. Pour ce qui est de la durée de vie du jeu, les continus infinis nuisent beaucoup au soft qui, bien que d'une difficulté moyenne, se finit tout de même assez vite lorsque l'on s'y met sérieusement. Ex- Mutants est, malgré tout, un excellent jeu qui ravira les fans de jeux d'actions et pourra peut-être initier les non adeptes TSR



EX-MUTANTS

EDITEUR · SEGA
TAILLE CARTOUCHE · 8MB
GENRE · ACTION
MACHINE · FRANCAISE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 4
NOMBRE DE NIVEAUX · 9
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · INFINIS





- Un scénario évolutif. Déjà, un scénario, c'est bien!
- Des pièges qui sortent de l'ordinaire (ce qui est assez logique).
- Des décors sympas en général.



- Certain sprites ne sont pas toujours très soignés.
- Des tests de collision parfois bien étranges.

GRAPHISMES — 15

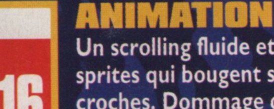


Des décors dans le ton de l'histoire et des sprites qui ne sont pas toujours très fins.

ANIMATION — 16

Un scrolling fluide et des sprites qui bougent sans anicroches. Dommage que certains tests de collision soient approximatifs.

MANIABILITÉ — 16



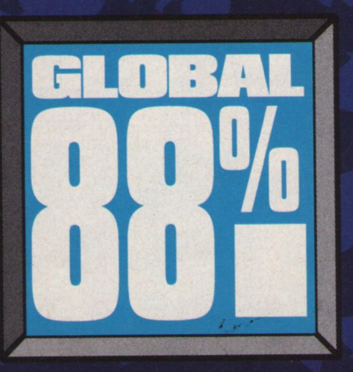
Les personnages bougent vite (surtout Shannon!) et répondent sans problème aux instructions. Les niveaux ne sont pas pour autant une promenade de santé.



SON/BRUITAGE — 14



Des digist vocales sympas pour des musiques d'ambiance bienvenues.



GLOBAL 88%

Game Boy

French Collection

SENNA + TRAZOM = PROST PAS CONTENT!

Bon je sais, vous avez toujours rêvé de piloter une Formule 1 et de vous frotter aux meilleurs mais vos parents ne vous ont jamais permis de faire, ne serait-ce qu'un tour de circuit, parce que ça coûtait trop cher! Avec "the machin of the spirit du retour de la F1", vous allez pouvoir concourir sur les 16 circuits mondiaux après vous être fait la main sur des circuits de F3 et de F3000. Dans un mode bien spécial consistant en une vue de dessus, vous verrez se dérouler le circuit au fur et à mesure que vous accélérez, votre bolide restant au milieu de l'écran. Un bon challenge lorsque vous roulez à 300 km/h!



Une démo d'intro superbe, rare sur la petite Game Boy. Les tribunes et le sol défilent très rapidement, donnant une impression de vitesse.

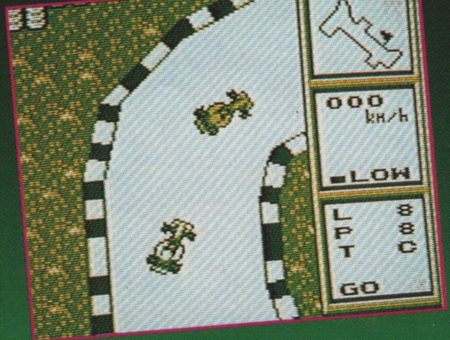
THE SPIRIT OF F-1





Le "P" indique que votre stand ne se trouve pas loin si vous voulez changer quelques éléments abîmés de votre bolide. Lorsque vous vous qualifiez, vous devez impérativement passer par ce stand si vous pensez que le tour que vous venez d'effectuer constitue votre meilleur temps.

Doubler dans les virages n'est pas chose aisée, mais est plus facile à réussir quand votre adversaire est plus rapide que vous en lignes droites.



J'ai positivement horreur des simulations de Formule 1 vue de dessus, et ce, sur toutes les consoles du monde. On n'a pas le temps d'appréhender les virages à temps et, quand ça va trop vite, on est obligé de freiner, non pas pour bien prendre un virage mais parce qu'on ne sait pas du tout ce qui arrive devant nous. Bref, ce genre m'énerve! Mais je dois bien dire que sur Game Boy, le jeu s'en tire plutôt bien, il est bien foutu et l'animation excellente. A part la Formule 1 où la vitesse est trop importante, la Formule 3000 et la F3 amuseront les fanas de courses de voitures. Un jeu que vous devrez essayer avant d'acheter, il faut aimer...

OLIVIER



THE SPIRIT OF F-1

EDITEUR • PALCOM
GENRE
SIMULATION DE F1
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
2
NOMBRE DE NIVEAUX
29 CIRCUITS
NOMBRE DE JOUEURS
1 A 4
CONTINUE
NON



- Sur Game Boy, ce genre de course passe très bien.
- Une excellente animation.
- On peut jouer à quatre joueurs avec un multi-link.



- On ne contôle plus rien quand ça va trop vite!



GRAPHISME 12

Pas extraordinaires les graphismes de Spirit! Le genre du jeu n'en demande pas de superbes d'ailleurs. Cela reste agréable à jouer.



ANIMATION 15

Ca va très vite en mode F1 et l'on peut alors parler de fluidité maximale, si, si!



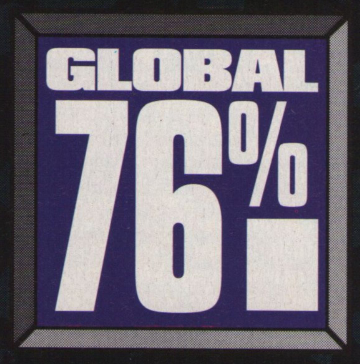
SON 15

Des thèmes sympas et entraînants vous permettront de courir en toute quiétude.



MANIABILITE 12

Tout le problème de ce genre de course en vue de dessus. En F300, no problem! Mais en F1, on ne comprend rien tant la vitesse est importante.

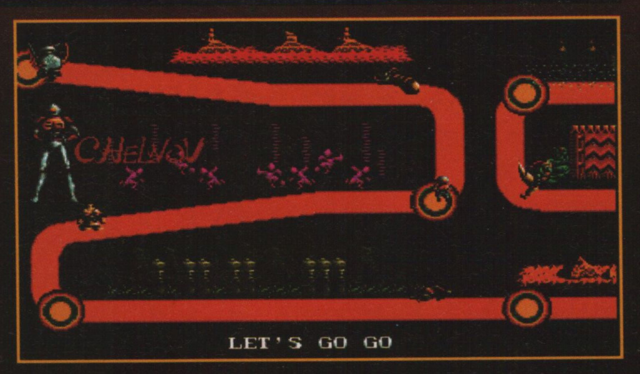


Megadrive

French Collection

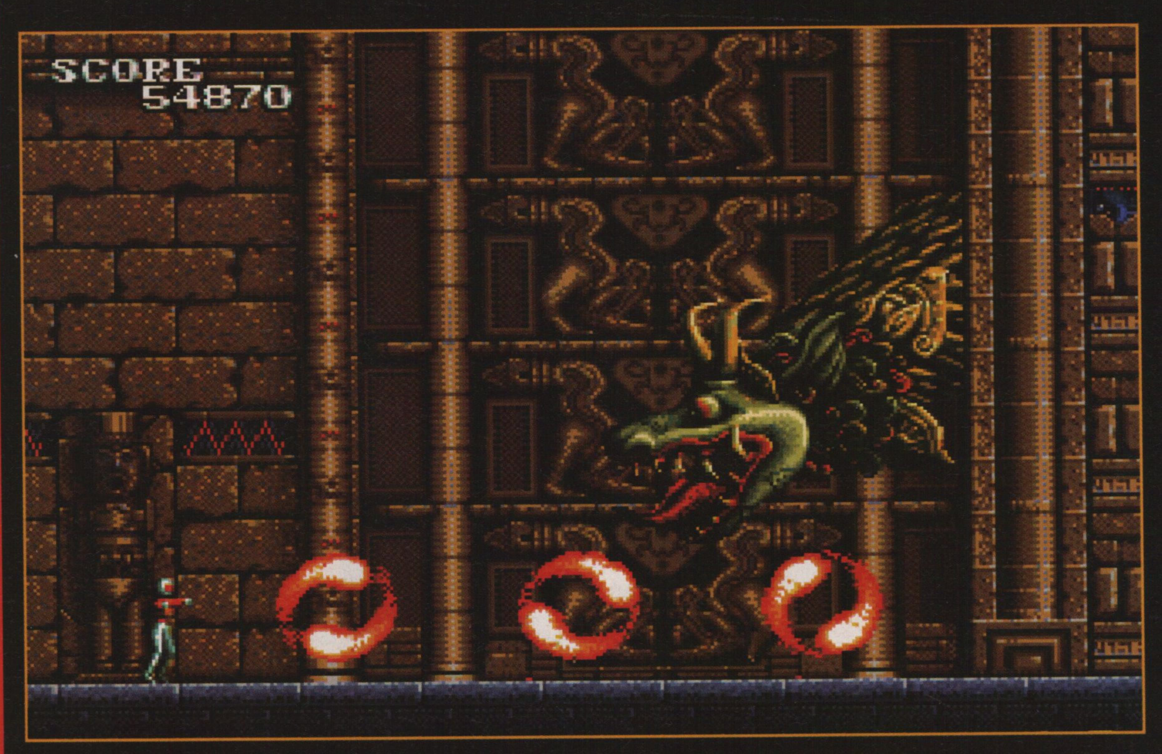
JE RUN A TOMIC ! OU ÇA ?

Cela ne pouvait plus durer... Les extra-terrestres, encore eux, convoitaient depuis si longtemps la planète Terre qu'ils se sont enfin décidés à l'envahir. Au milieu de combats homériques et sanglants, un éminent scientifique arme son fils, Chelnov, afin qu'il lutte contre ces satanés E.T. sans lesquels on ne pourrait faire aucun jeu vidéo semble-t-il. Bien sûr, le papa de Chelnov succombe aux assauts extraterrestres, alors que la jeune soeur de Chelnov est enlevée afin de servir de hors-d'oeuvre. Chelnov n'a plus qu'à partir dans le camp adverse, jusqu'à New York où l'attend l'ultime boss dont la mort sera symbole de défaite pour le camp alien! Muni de son armure hyper équipée, Chelnov court, court, court (et meurt de temps en temps) en tirant sur tous les ennemis qui arpentent le repaire E.T. S'il y a des aliens parmi vous, méfiez-vous, Chelnov est absolument sans pitié.



Suivant un scrolling horizontal continu, vous devez guider Chelnov dans ce dédale alien. Eviter les gouffres, abattre les murs qui pourraient vous bloquer, tuer les stremons... du gâteau!

ATOMIC RUNNER



On commence dans le simple pour ce premier boss: le dragon. Ce n'est l'affaire que de quelques secondes, avant de passer au second niveau, le plus facile du jeu.

Votre toute belle Megadrive est prête à faire une acquisition tout à fait valable. Même si, au premier regard, on est surpris et déçu par la petitesse des sprites, ce défaut n'en devient très vite plus un. Bien sûr, sur un petit écran, les choses seront plus compliquées que sur un grand! On pouvait aussi redouter cette idée du scrolling latéral continu qui, souvent, est lamentablement nullissime, mais, là encore, il n'en est rien et petits sprites et scrolling concourent à donner un jeu rapide, prenant, où l'on ne souffle pas un instant. Il faut signaler que la durée de vie du jeu est moyenne, puisqu'on atteint le troisième niveau en une partie, le cinquième en deux, et que l'on finit le jeu à la troisième. Atomic Runner est une valeur sûre et, rien que pour les décors, le voyage peut être considéré comme valable.



T.S.R.

ATOMIC RUNNER

EDITEUR	DATA EAST
GENRE	ACTION ATOMIQUE
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX	7
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	5



- une animation des sprites impecccable.
- des décors travaillés.
- des différentiels en veux-tu en voilà.
- choix de l'armement hyper varié.



- une durée de vie moyenne.
- de très petits sprites.



GRAPHISME 16
Au fil des sept niveaux, on découvre des décors superbes, et les sprites, même s'ils manquent de couleur, n'en sont pas moins fins malgré leur taille.



ANIMATION 18
Il n'y a vraiment pas à se plaindre. les ralentissements n'existent pas et les scrollings différentiels sont très bien réalisés.



SON 15
Les musiques sont à la fois originales et techniquement réussies, dommage pour les bruitages qui restent médiocres.



MANIABILITE 16
Les différentes options de manette vous permettront d'optimiser la maniabilité. Trouvez la plus adaptée et ensuite, aucun problème.





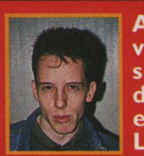
ARTHUR LE JEU LE PLUS DRÔLE DE LA BANDE FM!

Il fallait un roi à ce grand royaume, Arthur était celui que l'on attendait. Merlin le savait, tout royaume se doit d'avoir un roi, comme une principauté possède un prince ou une boîte de cassoulet des saucisses. Pour réunifier le royaume, il fallait conquérir. Arthur dû alors partir dans une quête insensée qui allait lui faire manquer les 1502 prochains épisodes de "Santa Barbara" et les prochaines "Roue de la Fortune". Mais faisant preuve d'un courage peu commun, Arthur, tout d'abord seul, part dans les pays, aidé de quelques hommes aux capacités bien spéciales. Le jeu se présente sous l'aspect d'un pseudo lemmings médiéval où, au lieu de rongeurs, vous manipulez un roi, Arthur, et ses différents hommes. Votre but, mettre la main sur les trésors du pays, signe de votre suprématie. Dirigez un à un vos hommes et traversez les paysages en évitant les pièges. Ces pièges se présentent sous la forme de combattants, ou bien aussi de canons placés à des endroits bien stratégiques. A vous de tuer les ennemis en lançant Arthur dans la mêlée; faites lui éviter les tirs en contrôlant ses mouvements. Un jeu de stratégie à la Lemmings, dans un cadre de jeu plus agréable, avec des possibilité de jeu peut-être plus intéressantes car plus proches d'une pseudo-action.



Grâce à votre compagnon porteur de tonneaux emplis de poudre, faites exploser les portes qui vous bloquent le passage. Ensuite, vous pourrez toujours grimper à l'échelle et aller tuer les zouaves qui attendent patiemment sur les remparts. Mont Joie Saint Denis!

KING ARTHUR



Après avoir vu quarante-sept versions de Lemmings et de pseudo Lemmings, on se demandait bien si l'on pouvait accrocher à une nouvelle séquelle de ces rongeurs débiles. La réponse est oui. Dans une ambiance très médiévale (même les musiques) on prend un réel plaisir à diriger Arthur et ses adjuvants et à se retrouver confronter à des situations où il faut franchement réfléchir. L'aspect action n'est pas désagréable et envoyer Arthur se battre, c'est se retrouver avec un jeu d'action sous l'aspect d'un jeu de réflexion. Impossible de s'ennuyer. On se prend par moment franchement la tête, surtout dans les premiers temps car la maniabilité laisse parfois à désirer. Joueurs nerveux abstenez-vous. Pour ceux ou celles qui aiment le subtil et l'agréable, pour ceux qui ont des parents sachant apprécier les jeux vidéos, c'est une acquisition hyper valable, n'en doutez pas.

TSR



Pour éviter cette trappe de tout début, observez le rythme d'ouverture, puis faites avancer Arthur en contrôlant ses mouvements.

KING ARTHUR

EDITEUR • JALECO
GENRE • ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3





• une façon originale de reprendre le thème de Lemmings.
• un jeu de réflexion pseudo action.



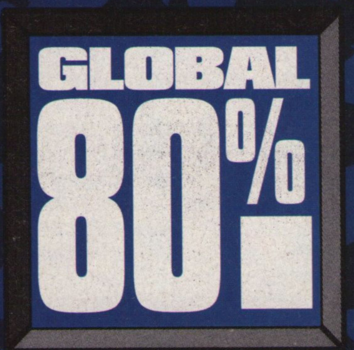
• Il faut vraiment se faire à la maniabilité.

GRAPHISMES 12
Des sprites de petite taille, mais heureusement. Les décors changent, les graphismes sont fins même s'ils manquent de couleurs.

ANIMATION 16
Pour le peu qu'il y avait à faire côté animation, ce n'est pas manqué.

MANIABILITÉ 12
Dur de franchement se lancer avec aisance au début, mais on s'y fait, et diriger plusieurs personnages devient assez rapidement facile.

SON/BRUITAGE 13
Des musiques dans le ton des musiques médiévales, mais attention aux joueurs stressés qu'elles peuvent énerver très vite.

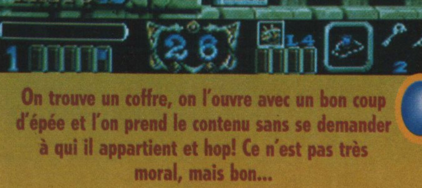




UNE ÉPÉE ! UN ROI! UN ROYAUME!

MAGIC SWORD

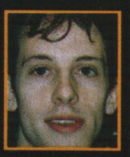
Mohun, le guerrier du Royaume de Zar au nom le plus primitif, est reparti dans une quête incroyable! Son but, on ne le devinera jamais, détruire les forces du Mal et, entre autre entité maléfique, la Sphère Noire! Après des heures de marche à travers les marais puants du coin, la forêt des ténèbres et la hutte de Françoise S. dont on ne ressort jamais indemne, notre brave Mohun débarque au Donjon de Drockmar où il devra monter les cinquante étages (sans ascenseur!!!) pour enfin affronter l'ultime ennemi de la mort (ceux qui auront pensé qu'il tue, auront eu raison). Sur sa route, ogres, orques, dragons, chimères et autres charmantes bêbêtes dans l'attente de se faire latter. C'est digne de Donjons et Dragons, on frappe, on s'interroge et on interroge. "Paf! dans l'oeil! Donne moi le trésor! Et rends moi l'épée que tu as dans cet oeil glauque et la dague que tu as entre les dents, espèce de nain galeux! Mais réponds veux-tu?!".


On trouve un coffre, on l'ouvre avec un bon coup d'épée et l'on prend le contenu sans se demander à qui il appartient et hop! Ce n'est pas très moral, mais bon...

En route, ouvrez les portes grâce aux clés que vous trouverez et rencontrez de précieux alliés comme des prêtres, des sorciers, des ninjas, des ogres, un lézard ailé particulièrement puissant et ainsi de suite. Et non, vous ne pourrez avoir ni Cindy Crawford ni Françoise Sagan avec vous! Déçu? Attendez-vous à pire.

Un petit boss à se fritter, histoire de garder la forme. Une fois défait, il nous donne une belle arme qui nous permettra de détruire encore plus de monstres aux étages suivants.

Vous regardez quelques photos du jeu, et vous vous dites, "mais il n'a pas l'air mal celui-là?" Erreur! Grosse erreur! Monumentale bévue dont on ne se remet qu'avec peine et douleur! Dépenser 400 francs pour un soft d'une si petite envergure, c'est petit, nain, ridicule... Premier problème: les ralentissements! Arrêtez! Le jeu est pratiquement injouable à certains moments. Second inconvénient, pour citer une star du jeu vidéo qui a préféré rester anonyme "c'est rebarbatif, extrêmement lassant et sans intérêt aucun". Et là, je suis d'accord. On avance dans les niveaux en retrouvant toujours les mêmes pièges et les mêmes situations, et l'on retrouve aussi la dizaine de sprites au fil des niveaux. Ce jeu n'est pas une merveille, il en est même l'opposé.



T.S.R.

MAGIC SWORD

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • BEAT THEM UP
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
NOMBRE DE NIVEAUX 50



- Un grand nombre de niveaux.



- Ça rame! ça rame!
- Plus linéaire, tu meurs de la mort.
- Youhou? Elle est où l'originalité?



12

GRAPHISME

Les sprites très heroic-fantasy du jeu sont sympas, les décors bien vus, mais le tout ne convainc personne.



10

ANIMATION

Fluide en règle générale, dommage que le soft ralentisse autant par moments.



12

SON

C'est cool, mais, comme le reste du jeu, cela n'atteint pas les sommets.



15

MANIABILITE

Avec un allié ou seul, on bouge bien, sauf lors des ralentissements. On ne se prend jamais la tête, c'est l'essentiel.



Megadrive

French Collection

ON VA TOUS VOUS LATTER, BANDE DE NAINS!

TWO CRUDE DUDES

Ca serait franchement bête de ne pas se faire un peu d'histoire... Donc, consequently comme aurait pu le dire la non regrettée Margaret Tatcher, commençons cette torride histoire de Two Crudes Dudes... Hum! Hum! Je m'éclaircis la voix, ce qui est froncièrement inutile puisque j'écris mais bon... Le temps passe parfois vite, on ne s'en rend pas toujours bien compte et hop! Miracle! Nous voilà en 2010! New York a été détruite à 99% par un holocauste nucléaire, Clinton en est à son 6ème mandat et un vieux savant, complètement sénile, (comparé au Commandant Cousteau, celui-ci est un jeune homme de vingt ans) s'amuse à faire de drôlatiques expériences sur les quelques rescapés. De ces victimes, il a fait des mutants! Son but, conquérir la ville, c'est-à-dire un tas de ruines encore fumantes. Quelle ambition! Dans le rôle de Spike et de Biff, deux prénoms qui respirent l'intelligence, vous allez anéantir ce triste docteur, ce savant malade que vous allez soigner à coups de poings et de pieds! "On va tous vous latter bandes de nains!"

aMieux qu'au catch! On rêve! Il est, bien sûr, possible de projeter tous vos ennemis les uns sur les autres! Vous pouvez même attraper votre coéquipier pour vous en servir de projectile, on appelle ça jouer à "pigeon vole".

Une fois encore, on n'atteint pas les sommets de la réussite. Non seulement dans le genre du beat them up, Street of Rage 2 étant dix fois supérieur à celui-ci, mais aussi en général puisque, techniquement, il y a beaucoup à redire sur le programme. On oubliera l'animation grotesque des personnages et leur aspect de comics à deux francs cinquante. Un mot des bruitages qui auraient pu faire l'objet de plus de soins et des musiques qui sortent du lot de la médiocrité pour se hisser au niveau du pas trop mauvais. Le gros problème de ce jeu, c'est son intérêt. Avancer perpétuellement de gauche à droite en abattant la dizaine de sprites différents au programme avec un nombre ridicule de prises... ce n'est franchement pas ce que l'on fait de mieux. Vous voulez un bon beat them up? Précipitez-vous sur Street Of Rage 2, pas sur Two Crude Dudes. T.S.R.



L'un des avantages de Two Crude Dudes, c'est qu'il est possible de ramasser une flopée d'objets afin des les projeter à la face de vos adversaires. De la voiture au tonneau en passant par le lampadaire, tout sera possible. A quand lejeu avec Patrick Dupond jetable?

TWO CRUDE DUDES

EDITEUR
DATA EAST
MACHINE · FRANÇAISE
GENRE BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES · 3



- on peut y jouer à deux en même temps.



- une faible durée de vie.
- une animation franchement médiocre.
- des bruitages à la "oui, oui, on repassera plus tard".



GRAPHISME 14
Rien de mauvais, les sprites sont simples, les décors aussi, mais l'ambiance graphique post apocalyptique est au rendez-vous.

ANIMATION 14
Même si les mouvements des sprites sont très grossiers, les personnages bougent vite et bien.



SON 13
Des musiques qui tiennent la route, contrairement aux sons.



MANIABILITE 18
Aucun "bug" majeur, on ne peut pas se plaindre.



C'EST PAS LA POLE POSITION !

AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING est disponible en France. La F1 étant une discipline de pointe, que dire sur la bête, hormis que AGURI SUZUKI est un pilote de F1 Japonais, que Prost ou Senna qualifieraient sûrement de gentil pilote du dimanche... De Mario Kart à Top Racer, en passant bien sûr par Human GP, la magie de ces jeux réside dans la possibilité de jouer à deux et là, AGURI SUZUKI n'est pas en reste. L'écran se sépare en deux, selon la formule bien connue, et en route pour l'aventure. Quand on a une F1 dans le JOYPAD, il faut qu'elle soit précise, maniable et qu'elle procure la sensation tant enviée de piloter le must de la bagnole.

Démarrage en trombe pour notre pilote. Les petis effets de ce jeu sont assez biens rendus, comme le sable qui gicle, les flammes du pot d'échappement, les têtes et bras ensanglantés des concurrents adverses (oup's?)

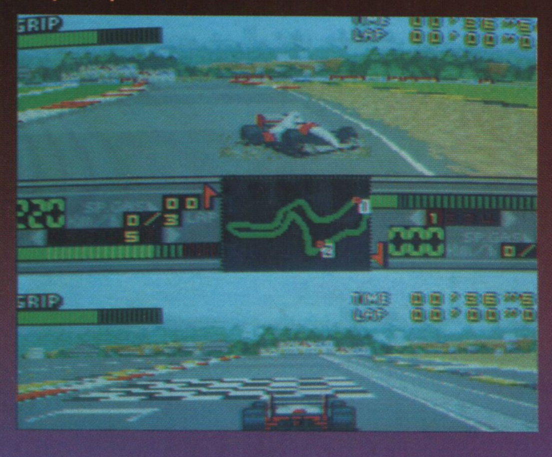
Aguri Suzuki F1 Super Driving

AGURI SUSUKI F1 SUPER DRIVING n'est pas vraiment une simulation de F1, mais davantage un jeu d'arcade. Le jugement peut paraître sévère mais tout évolue; si, lors de sa sortie en septembre au Japon, A. Suzuki était au Top, il a été largement détrôné depuis. Alors, faute de combattants dans la French Collection A. Suzuki est un jeu sympa, surtout à deux, mais sa défaite est proche. TREIZE

C'est là, que commencent les problèmes. A. SUSUKI ne procure pas cette sensation. Les voitures adverses sont trop petites. Pour les doubler, il suffit de passer dessus et cela provoque juste une légère perte de vitesse. Ne comptez pas travailler les trajectoires, la conduite n'est pas assez précise, on peut même gagner une course en sortant dans tous les virages.

Comme dirait notre bon ami TSR: "travail à deux, travail sérieux" et, une fois encore, on retrouve cette maxime dans ce jeu, même si l'entraide disparaît bien vite pour que la loi du sport reprenne ses droits.





AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

EDITEUR • LOZC
GENRE • COURSE F1
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 18 CIRCUITS
CONTINUES
SAUVEGARDES



- La possibilité de jouer à deux pour le FUN.
- La musique.
- L'animation des tête-à-queue



- Le manque de réalisme global.



GRAPHISMES 16
Votre voiture est belle, celle des concurrents moins soignée. Les circuits sont sympas.



ANIMATION 16
Rapide, mais trop saccadée



MANIABILITÉ 15
La direction du volant manque un peu de fluidité



SON/BRUITAGE 16
La musique n'est pas prise de tête, et même très sympa pendant les menus.



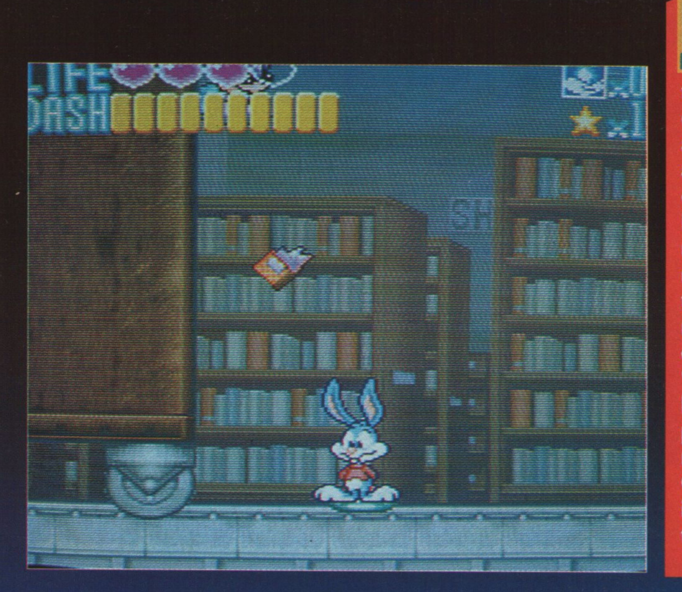


3..4..ON EST P'TITS ET GENTILS...

un petit voyage sur un train, ça fait du bien! Faudrait tout de même pas chômer trop longtemps!

TINY TOON Adventures

Babs et Buster Bunny, étudiants à l'ACME Looniversity, ont décidé de faire un périple à travers quelques vastes contrées, pour tenter de délivrer leurs amis retenus prisonniers par des animaux malfaisants. Il s'agira, bien sûr, d'un challenge composé essentiellement de plates-formes mais agrémenté, de ci de là, de multiples jeux de hasard, tels que des roues (de la fortune) ou bien des jeux de Bingo. Il y aura même dans le genre, une "bataille" de poids entre les différents personnages des aventures Toonesques! Sans que vous sachiez qui sera votre adversaire de l'autre côté, il faudra désigner, avant la confrontation, qui, dans un ordre précis, sera opposé à son vis-à-vis. Cela relève toujours de la loterie mais permet de gagner quelques vies supplémentaires, toujours utiles. Parfois, au cours du jeu qui vous amènera de Looniversity à un monde typique du Far West, en passant par des Châteaux hantés, il faudra faire montre d'un peu de stratégie, en actionnant certains mécanismes vicieux. Vous devrez vous défendre avec vos pieds que vous lancerez en avant. Autrement, vous pourrez toujours "Dasher" avec les flèches "L" ou "R": il foncera alors comme un dératé, le temps que lui permettra sa jauge d'énergie prévue à cet effet. Bonne aventure (Madame Irma!)!

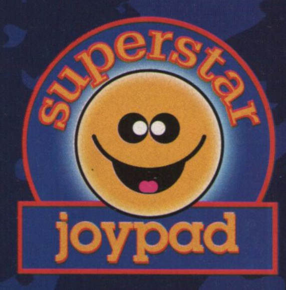


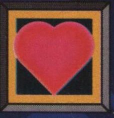
Je crois sincèrement que nous avons là un incontournable sur la Super Nintendo! Cette version est aussi rapide que celle de la Super Famicom testée il y a quelque temps; et mieux encore, tous les textes sont en anglais; pour comprendre certains aspects techniques ou le scénario, c'est quand même plus simple. Evidemment, il ne faut se le procurer seulement dans le cas où vous ne l'auriez pas (grave erreur!) Les trois modes de difficulté vous permettront, en plus, de prolonger une durée de vie un peu courte en mode "Children". En fait, tout justifie l'achat de ce soft, ne serait-ce que pour revivre les aventures délirantes des héros de notre jeunesse. C'est donc tout bonnement un incontournable! (bis et répétitam)

BUSTER TRAZ

TINY TOON

EDITEUR · KONAMI
GENRE · PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE · 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · VARIABLES





- Des graphismes somptueusement colorés et "Toonesques"!
- Des musiques en stéréo!
- Une animation formidable du début à la fin.




- Vraiment bien

GRAPHISMES 18
C'est génialissime sur toute la ligne, aussi bien pour les décors que pour les sprites.



ANIMATION
Pas l'ombre d'un souffle d'un accroc ne se ressent, quelle que soit la vitesse du personnage.



MANIABILITÉ
Là non plus, rien à redire, tout se fait avec une aisance et une facilité déconcertantes!



SON/BRUITAGE
Des musiques sublimes, des sons tout aussi bons. Que rêver de mieux? (ndm: d'un poster grandeur nature de Senna!)



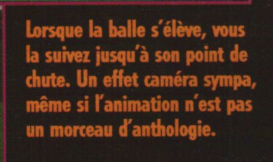
Super Nintendo

French Collection

PGA, TOUT L'UNIVERS DU GOLF, EN TROIS LETTRES !

Commençons pas le début. Le golf est un sport. Et voilà! Déjà 50% de nos lecteurs anti-sport, anti-golf qui ne suivent plus. Je plaisante bien sûr... je voulais dire 90%! Le champion du monde pourrait bien être, cette année, Nick Faldo ou le bien connu Greg Norman, ou bien vous, grâce au PGA qui vous arrive tout chaud sur votre Super Nintendo. Lancez-vous sur les quatre parcours au programme, face à une soixantaine de golfeurs plus doués les uns que les autres. Choix des clubs, vitesse et direction du vent... A vous de déterminer les meilleurs paramètres. En approche de green, songez à regarder la forme du terrain pour ne pas manquer complètement le coup. Tout cela sera accompagné du gazouillis de quelques oiseaux et de sporadiques (c'est le mot compliqué du mois, je sais, je vais encore me faire tuer...) applaudissements. Une ambiance détente pour un golf à l'irréprochable maniabilité.





Lorsque la balle s'élève, vous la suivez jusqu'à son point de chute. Un effet caméra sympa, même si l'animation n'est pas un morceau d'anthologie.

Une simple barre pour déterminer la puissance du coup et les effets voulus. A gauche de la bande, la distance maxi du club, à droite, la distance qui vous sépare du trou. Il ne manque plus que le caddy, sous les traits de Patsy Kensit. Et arrêtez de dire que je fais une fixation!

On va encore dire que les tests French Collection ont des notes plus basses que les imports, mais le recul, et 78 heures de discussions avec Olivier sur le sujet, Les Golfs et la 16bits Nintendo, ont amoindri l'enthousiasme que je manifestais dans les premiers instants pour ce jeu. Point incontestable, ce jeu de golf est à la fois complet et hyper maniable. On ne se prend jamais la tête, même pour réaliser des coups très techniques. Pourtant, je dois bien reconnaître, après avoir passé une bonne partie de ma nuit dessus, que les graphismes sont moyens et que les décors sont un peu nus. Comme le disais Olivier, à part quelques arbres, il n'y a pas grand-chose à voir. Côté son, le jeu propose une ambiance paisible, très agréable pour un golf lorsque l'on veut se détendre. Je disais le " meilleur jeu de golf sur cette machine", je dis "un très bon jeu de golf sur cette machine". Nuance. T.S.R.



On ne plaisante plus, vue en fil de fer du green pour mieux en apprécier les contours sinueux. Faites bouger le terrain afin de le voir dans son ensemble et, une fois cela fait, tentez votre chance et frappez! Le birdie? Facile sur le PGA!

PGA TOUR GOLF

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS
GENRE · GOLF
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 A 4
CONTINUES
SAUVEGARDES



- un golf hyper maniable.
- 4 parcours.
- nombreuses options autour du jeu comme le ralenti



- j'avoue (enfin): les graphismes ne sont que moyens.
- les décors sont un peu nus.



GRAPHISME
On reste dans des teintes très verdâtres, et les sprites ne sont pas vraiment beaux.



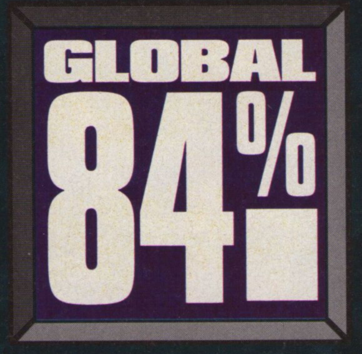
ANIMATION
Les capacités de la console sont utilisées, comme dans la présentation du trou en cours, avec zoom et rotation à la clé!



SON
Les oiseaux qui chantent, les applaudissements ou les soupirs du public... Parfait pour une ambiance de golf.



MANIABILITE
Avec le Irem Skin Games de la Super Nes, le golf le plus maniable à conseiller aux débutants comme aux pros.



Super Nintendo
French Collection

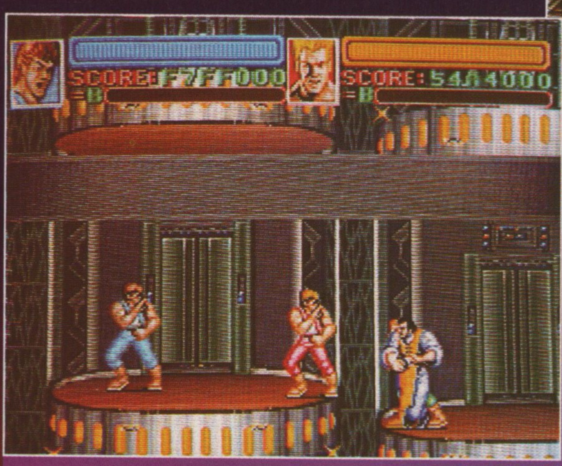
LES FRERES PETARD!

Les deux frères cachés de Bruce Lee, Billy Lee et Jimmy Lee sont de retour après leurs premières aventures en arcade. Cette fois, c'est leur collègue instructeur à l'Ecole d'Arts Martiaux qui leur appartient, qui s'est fait enlever. Marion, c'est son petit nom, faisait une enquête dans les milieux de la drogue lorsqu'elle fut kidnappée par des membres du célèbre dojo des Black Shadow Warriors. Il faut savoir que Marion est une superbe créature mais n'en reste pas moins une keuf–san (flic en verlan japonais). Revoila donc les deux super karatékas repartis en croisade pour délivrer Marion et décimer le clan de l'Ombre. Sept niveaux allant de Las Vegas à une forêt aux arbres géants, voilà ce qui attend Billy et/ou Jimmy selon le mode de jeu choisi (seul ou deux joueurs). Et je ne vous parle pas des boss, des armes, de Duke le big boss, non, je ne vous en parle pas!

Je l'ai toujours dit, prendre l'ascenseur est un excercice très dangereux à la rédaction. Tonton Steph adore s'amuser avec et bloquer les testeurs quand ils rentrent chez eux.

super DOUBLE DRAGON

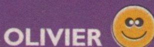
Le mode deux joueurs vous permet de combattre en vous épaulant sans arriver à vous toucher, ou de pouvoir aussi vous taper dessus! Il est aussi possible de commencer à jouer avec Billy en mode un joueur et reprendre son frère en cours de jeu lorsque Billy n'a plus de vie.



Non, ce n'est pas l'épée de Strider ou le sabre laser Jedi! Il s'agit des coups de lame portés par un ennemi du jeu. Chaud devant...

Le jeu d'arcade pour barbares qui a lancé la mode du beat–them–up, débarque en version officielle sur Super Nintendo et j'en suis bien heureux. Vous allez pouvoir découvrir la meilleure conversion de Double Dragon de tous les temps et sur tous les suports, enfin! A ce propos, on retrouve les nombreux coups, l'enfer de la rue et l'action de la version originale. Par contre, les capacités de la machine ne sont pas utilisées à fond: les couleurs auraient pu être mieux choisies et les déplacements sont lents. Je suis déçu car on voit de bien belles choses en ce moment en matière de beat–them–up à progression (je pense au Batman de Konami). Mais bon, c'est la meilleure version, champagne !







EDITEUR · TRADEWEST
TAILLE CARTOUCHE · 8MB
GENRE · BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 7
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES · 5



- La meilleure version du jeu d'arcade, toutes consoles et micros confondus.
- On peut jouer à deux simultanément et se taper dessus!



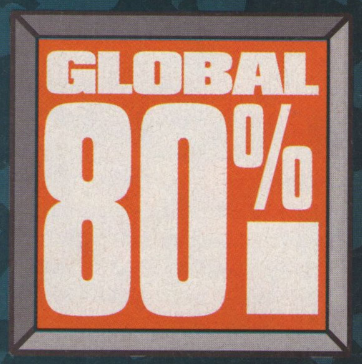
- Les décors sont colorés bizarrement.
- Les déplacements sont trop lents.
- Les ennemis ne sont pas très variés.

GRAPHISMES — 15
Les personnages sont bien rendus (dégradés) mais les décors bizarrement colorés. Un bon ensemble.

ANIMATION — 14
C'est un peu lent (déplacements) mais ce ne sont pas des ralentissements, simplement un choix des programmeurs; un mauvais choix.

MANIABILITÉ — 16
Même si la gestion de certains coups est hasardeuse, la prise en main est excellente et les coups sympas à gérer.

SON/BRUITAGE — 11
Le vide interstellaire en matière de bruitages et de musiques. Disons que l'on entend quelque chose mais ce sont plutôt des bruits...



ARCADES

Attention, ce mois-ci, le monde de l'arcade subit un nouveau bouleversement, car une nouvelle machine grand public arrive pour le bonheur de tous: "Arcade System". Pour vous, Joypad a rencontré ceux qui ont conçu cette mini-borne du même type que la "Combo" et "Arcade Machine". Ce sont des professionnels de l'automatique qui ont conçu cette bécane, mais vous en saurez beaucoup plus en lisant notre interview dans cette rubrique. Pour ce qui est des nouveautes, il y a le tant attendu flipper "Street Fighter 2", et le shoot them up 32 Bits de Taito "Grid Seeker".

L' ARCADE SYSTEM

Comme vous vous en doutez, une guerre des machines d'arcade destinée au commun des mortels semble se déclarer entre les différents professionnels de l'automatique. Ils se lancent ainsi dans une course à la qualité pour surpasser les autres concurrents, ce qui n'est pas pour nous déplaire. En effet, après la "Combo" et l' "Arcade Machine", voici venir au grand galop l' "Arcade System". Mais pour en savoir plus, discutons un moment avec ses créateurs...



Les voici, les voilà, ils sont tous là: (de doite à gauche) Julio, qui n'arrête pas de bouger; Marc, l'endormi de service chez Top Games; Le Géant Vert JR, je sais, toujours aussi grand; Ludovic, celui qui a les idées; Marc, la bête en électronique; et enfin, notre ami AHL, celui qui sourit toujours.

- Joypad: Salut à vous tous et merci de nous rendre une petite visite.
- Marc, Julio, Ludovic et un autre Marc mais ce n'est pas le même: Ce n'est rien, de toute façon on avait des courses à faire au Supermarché du coin.
- Joy: Bon, ce n'est pas tout car il faudrait nous expliquer un peu le pourquoi du comment de votre bécane.
- Eux: Eh bien, c'est fort simple Ludo est dans un BTS Machin-Truc-Chose et il fallait qu'il présente un projet d'action commerciale. D'autre part, il est totalement piqué aux cartes Jamma; et enfin, il nous connaissait bien en tant que fournisseur de cartes logiques par notre société "DB Logic". Donc, l'idée de concevoir une nouvelle machine d'arcade a germé dans son esprit en ce début de printemps (Enfin presque!) De plus, nous avions un banc d'essai pour nos cartes et qui est, en fait, la première Arcade System. Le projet nous a paru intéressant et l'on s'est lancé!
- Joy: C'est merveilleux, je crois que je vais pleurer et j'espère que tu auras une bonne note pour ce boulot Ludo. Sinon, quelles sont les caractéristiques techniques de votre machine?
- Les autres: Tout d'abord elle se présente sous la forme d'un boîtier noir avec une façade équipée avec tous les "potos" (Potentiomètres) pour les différents paramétrages. En ce qui concerne ces réglages, il y a d'abord le réglage individuel des couleurs (Rouge, bleu, et vert) et celui du volume, avec deux prises caques stéréo intégrées.
- Joy: Mais est-ce que ça ne risque pas d'être un peu trop chiant à régler à chaque fois que l'on change de carte? Est-ce qu'on ne va pas perdre les bonnes proportions des couleurs, prévues à l'origine, par le constructeur de la carte?
- M&J: Non, on s'y habitue relativement vite. Il faut faire bien attention à la qualité de l'image sur l'écran, c'est-à-dire voir s'il n'y a pas trop de bleu, pas assez de rouge ou autre chose.D'autre part, il y a, bien évidemment, un bouton pour mettre des crédits à tous les joueurs en même temps. Puis on a deux prises pour joypad Neo Geo, ou la manette MegaDrive Six boutons bidouillée que nous fournirons peut-être avec la machine. Et enfin, on a le réglage de l'alimentation de la carte.
- Joy: Quesako?
- M&J: Ce bouton permet de régler au mieux le voltage du courant qui alimente la carte pour que celle-ci fonctionne le mieux possible.
- Joy: On ne risque pas de griller une carte en balançant trop de jus?
- M&J: Normalement non, car on ne peut faire varier l'intensité du courant que dans un intervalle (4,7 Volt à 5,3 Volt) où, normalement encore, toute carte ne risque rien. Mais c'est comme tout, aucune carte ne se ressemble et on ne peut pas prévoir certaines exceptions, à moins d'en avoir déjà fait les frais.
- Joy: Comment est-ce que l'on sait lorsque la carte est correctement alimentée?
- M&J: Si elle est mal alimentée, elle ne démarre pas ou elle reboote (redémarre) en plein jeu. Sinon, cela se voit à la qualité des graphismes, en particulier par leur luminosité.
- Joy: Cela risque d'être un peu gonflant, mais enfin si c'est mieux comme ça, je veux bien vous croire.
- M&J: Sinon, toutes les cartes passent normalement dessus, même les Shoot Them' Up verticaux mais il faudra tourner votre télé, c'est le même problème pour tout le monde.
- Joy: Justement, à propos de téléviseur, l'arcade system n'a pas besoin d'une télé ou d'un moniteur spécial?
- M&J: En fait, tu touches ici l'un des problèmes majeurs que nous avons rencontrés. C'est pourquoi nous nous sommes adressés à un pro des téléviseurs qui est employé chez Thomson. Ainsi, il nous a fourni un circuit

électronique qui permet de purifier le signal vidéo des cartes pour augmenter encore plus le nombre de cartes qui pourront passer sur tel ou tel téléviseur. En effet, une carte peut très bien marcher sur une certaine télé alors que sur une autre, l'image ne sera pas fixe et vous aurez alors un balayage, ou pire, un écran noir ou un gros bug tout dégoulinant. Mais grâce à ce circuit, on espère satisfaire un max de personnes.
- Joy: Est-ce qu'il y aura la possibilité de rajouter des gadgets comme un volant par exemple?
- M&J: C'est possible techniquement, mais encore faut-il que ce soit abordable pour tout le monde et également rentable. On ne veut pas promettre, de peur de décevoir. On ne voudrait pas recevoir des tonnes de réclamations parce qu'on avait promis ceci ou cela et que cela n'a pas été possible pour une quelconque raison. (ndr: donc, ne vous faites pas trop de films!)



L'Arcade System dans toute sa splendeur.

- Joy: Ah oui, j'allais oublier! Pourquoi est-ce qu'il n'y a pas de d'interrupteur pour enclencher le test mode de la carte?
- M&J: On n'a pas jugé cela utile étant donné que seulement 1 carte sur 15 possède un test mode. Sinon, si cela tient réellement à coeur certains d'entre vous, on se fera un plaisir de vous placer un switch directement sur la carte.
- Joy: En ce qui concerne les cartes, est-ce que vous proposezune solution efficace et pas trop chère pour protéger les cartes qui restent, somme toute, relativement vulnérables.
- M&J: On espère pouvoir bientôt fournir des boîtiers en plastique dur de différentes tailles, sûrement trois, pour protéger vos chères petites cartes d'un renversement de glace au chocolat par exemple.
- Joy: A propos de protection, est-ce que la machine est correctement protégée d'une quelconque surtension par exemple?
- M&J: Pas de problème, car on a placé un fusible de sûreté directement sur le boîtier d'alimentation, qui assure une totale protection de l'ensemble.
- Joy: Voilà, vous avez eu votre temps de parole pour nous exposer les caractéristiques de votre bécane, passons maintenant à la partie commerciale qui se résume en une simple question: Combien, où et à quelles conditions?
- M&J: Pour ce qui est de la distribution, nous vous conseillons de vous adresser soit au magasin "Top Games" (Tel: 48.05.48.23) , soit directement à "DB Logic" (Tel: 48.29.61.61). Le prix est fixé, pour le moment, aux alentours de 1900Frs, voire 2000Frs, on n'est sûr de rien de nos jours. La machine est garantie 1 an pièces et main-d'oeuvre.
- Joy: Pensez-vous faire des pack avec des cartes?
- M&J: On ne va pas trop compliquer la chose, mais si quelqu'un désire acheter une carte en même temps que la machine, on peut toujours lui faire une petite combinaison. (Exemple: Pack Street Fighter 2)
- Marc (Top Games): Ouais, ça c'est ben vrai!....Au fait, de quoi on parlait???
- Joy: Bon, et bien on va s'arrêter là, et s'il vous vient des questions à l'esprit, n'hésitez pas à les contacter ou à me contacter à Joypad (Le géant Vert JR, Joypad, Tel:40.35.48.44)

STREET FIGHTER 2 LE FLIPPER de Gotlieb

Il est là, il est arrivé, vous me croyez si vous voulez mais c'est la stricte vérité. Reste à savoir maintenant ce que vaut ce flip Street Fighter 2, il ne faudrait tout de même pas s'emballer de trop. Eh bien, je l'ai testé pour vous et il m'a fort plu. On ne peut qu'éprouver du plaisir à y jouer, d'autant plus qu'il ne m'a pas semblé trop difficile, bien qu'étant un joueur de flipper moyen. Par contre, ce qui m'a extrêmement ravi, ce sont toutes les digits vocales qui parsèment la partie. Comment ne pas éprouver un instant d'extase lorsqu'est poussé le cri du "horyuken" (Je ne suis pas sûr de l'orthographe, et je suis même sûr de m'être planté sur ce coup!) Enfin, essayez-le, vous serez loin d'être déçu, ça nous rappelle trop de bons moments passés sur le jeu original.



C'est bien lui! D'ailleurs, enregistrez-le bien pour sauter dessus le premier, dès que vous le verrez.



Les rampes latérales déclenchent les coups spéciaux qui exterminent vos adversaires.

GRID SEEKER de Taito


Et c'est reparti, voici la deuxième guerre du Golf.

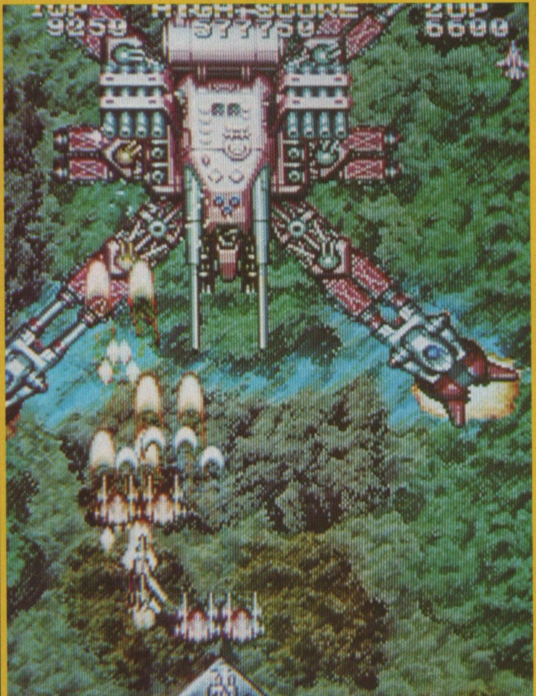
L'exploitation d'un système 32 Bit n'est plus le monopole de Sega avec l'arrivée de cette carte, effectivement 32 Bit, mais, cette fois-ci, elle vient de chez Taito. A vrai dire, je m'attendais à quelque chose de mieux, de plus impressionnant, enfin vous voyez ce que je veux dire. Bon, explorons quelque peu ce jeu pour voir ce qu'il cache sous sa masse de composants. Tout d'abord, il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui est très appréciable. Vous avez le choix entre 3 types d'appareils: un avion furtif, un avion de chasse et un hélicoptère de combat. Un grand nombre d'armes vous sera accessible au cours des niveaux et vous pourrez augmenter leur puissance avec des bonus "Power". Deux modules vous entourent continuellement et vous pouvez les déplacer autour de votre zing en restant appuyé sur le bouton de tir, tout en bougeant votre manette. Ces modules sont à l'épreuve des tirs, sauf ceux des Boss qui sont trop puissants. Le deuxième bouton sert à expédier des bombes dans le décor pour exploser toute la galerie. Pour en revenir à la qualité technique du jeu, il est vrai que l'animation est parfaite et impressionnante (Au level 2 par exemple avec la falaise), mais les graphismes ne sont pas révolutionnaires; la maniabilité est correcte. Reste maintenant à savoir s'il vous plaira. Pour ma part, c'est bien pour voir, comme ça, en passant, mais on s'en lasse rapidement. Du reste, cette carte ne marche pas fort dans les salles, à vous de juger.

Ca pète de tous les côtés.



Les chasseurs ennemis déboulent de nulle part.





Et un boss, un!!

REMERCIEMENTS

Pour la réalisation de cette rubrique, je tiens à remercier la société WDK, en particulier Mr Alex Lemedy, ainsi que Mlle Valérie SERAFINI de la société BUSSOZ. Comme c'est la première fois que cette société est citée dans cette rubrique, voici les coordonnées de cet autre importateur de cartes logiques et de flippers: BUSSOZ

BUSSOZ
154, Bd Felix Faure
93300 Aubervilliers
Tel: 48.34.29.99
Fax: 48.34.25.01

Le Géant Vert Jr, ex-Géant Vert.

STOCK GAMES

● 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : 48.05.48.23.
METRO : REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

● 3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : 44.07.04.61.
METRO : CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU
A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

SUPER FAMICOM NEUF	
SUPER FAMICOM	1290 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPT. UNIVERSEL	99 F
JOY INFRAROUGE	399 F
DYNA - 1	119 F
CASTLEVANIA IV	249 F
LEMMINGS	249 F
SOULBLADER	249 F
ACTRAISER	249 F
GHOULS ' N GHOSTS	299 F
PRINCE OF PERSIA	349 F
AXELAY	399 F
TORTUES NINJA IV	399 F
MICKEY'S QUEST	399 F
MARIO KART	399 F
TINY TOON	439 F
KING OF RALLY	439 F
BATMAN RETURNS	439 F
VALKEN	489 F
STAR WARS	489 F
FATAL FURY	499 F
VOLLEY BALL II	499 F
KIKIKATAI	499 F
TETRIS 2	499 F
RUSHING BEAT 2	499 F
HUMAN GP	499 F
F1 EXHAUST HEAT N°2	499 F
F1 GRAND PRIX N°2	499 F
BASEBALL 2020	499 F
POP' N TWIN BEE	499 F
STAR FOX	539 F
RANMA 1/2 N°2	539 F
DEAD BANCE	539 F
DRAGON BALL Z N°2	539 F
OLIVE AND TOM IV	539 F
BREATH OF FIRE	539 F
NEUGIER	539 F
DORABOCHAN	539 F
SUPER DUNKSTAR	539 F
BOMBER MAN 93	539 F

MEGADRIVE NEUF	
MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	89 F
ALIMENTATION	129 F
PRO 3	119 F
SONIC	149 F
ALIEN STORM	179 F
STREET OF RAGE	179 F
TOKI	179 F
WONDERBOY V 60 HZ	179 F
QUACK SHOT	179 F
WANI WANI WORLD	179 F
STRIDER	179 F
MONACO GP	179 F
SHINOBI	179 F
TOE JAM AND EARL	179 F
MONACO GP 2	299 F
TAZMANIA	329 F
MICKEY 2	299 F
SONIC 2	299 F
THUNDER FORCE IV	349 F
LAND STALKER	399 F
SHINNING FORCE	399 F
STREET OF RAGE 2	329 F
TINY TOON	399 F
FATAL FURY	399 F
SNOW BROTHERS	399 F
GOLDEN AXE 3	399 F

NEO GEO NEUF	
NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2490 F
JOYSTICK NEO GEO	399 F
MEMORY CARD	199 F
ART OF FIGHTING	1390 F
SUPER SIDE KICK	1390 F
FATAL FURY II	1390 F
VIEW POINT	1490 F
SENGOKU II	1390 F

MEGA CD NEUF	
MEGA CD	1890 F
MEGA CD + 1 JEU	1990 F
EARNEST EVANS	199 F
HEAVY NOVA	199 F
DENNIN ALESTE	299 F
SIKLY LIP	299 F
PRINCE OF PERSIA	399 F
LUNAR	399 F
DETONATOR ORGAN	399 F
BURAI	399 F
4 IN 1	399 F
THUNDER STORM FX	449 F
TIME GAL	449 F
FINAL FIGHT	449 F
ANETTE AGAIN	449 F
JAGUAR XJ 220	449 F
SWITCH	449 F
DEVASTATOR	449 F
DARK WIZARD	449 F
A-RANK THUNDER	449 F
WOLF CHILD	499 F
RANMA 1/2	499 F

SFC/SNES/SNIN OCCAS	
ADDAMS FAMILY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SUPER TENNIS	249 F
SUPER SOCCER	249 F
ZELDA 3	249 F
BART' S NIGHTMARE	299 F
MICKEY' S QUEST	299 F
GHOULS' N GHOSTS	249 F
FINAL FIGHT	299 F
ROAD RUNNER' S	299 F
ROBOCOP 3	249 F
CONTRA	299 F
JOE AND MAC	299 F
ADV. ISLAND	299 F
STREET FIGHTER II	299 F
SUPER R TYPE	249 F
PILOTWINGS	299 F
CASTLEVANIA IV	199 F
DOUBLE DRAGON	249 F
MARIO KART	349 F
SPIDERMAN X MEN	349 F
TURTLES NINJA	299 F
NCAA BASKETBALL	349 F
WING COMMANDER	349 F

NEO GEO OCCAS	
NEO GEO + NAM 75	1890 F
JOYSTICK NEO GEO	299 F
NAM 75	399 F
CYBER LIP	399 F
MAGICIAN LORD	449 F
BLUE'S JOURNEY	499 F
BASEBALL STAR	549 F
BASEBALL 2020	549 F
LEAGUE BOWLING	549 F
ALPHA MISSION II	549 F
NINJA COMBAT	549 F
BURNING FIGHT	549 F
JOY JOY KID	549 F
SENGOKU	549 F
FATAL FURY	699 F
EIGHT MAN	749 F
ROBO ARMY	749 F
FOOTBALL FRENZY	749 F
MUTATION NATION	799 F
KING OF MONSTERS 2	849 F
ART OF FIGHTING	999 F
SUPER SIDE KICK	999 F

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASIONS EN STOCK
ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !!

ARCADE SYSTEM 1990 F JOYPAD 6 BOUTONS 249 F
+ DE 50 CARTES JAMMA DISPONIBLES

ARRIVAGE DE NEWS DU JAPON SUR :
SFC - NEO GEO - MEGADRIVE - MEGA CD - NEC - ACCESSOIRES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS FAX : 43.57.93.55.

BON DE COMMANDE

NOM :
ADRESSE :
TELEPHONE :
CODE POSTAL : VILLE :
REGLEMENT : SIGNATURE :
☐ CHEQUE :
☐ MANDAT LETTRE

DESIGNATION	QT	PRIX
FRAIS DE PORT:		+30 F
TOTAL:		

☐ CARTE BLEUE N°:
EXPIRE FIN : /

A RETOURNER A : STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLES SANS PREAVIS

CHANGE PAS D
ÇA VIEN

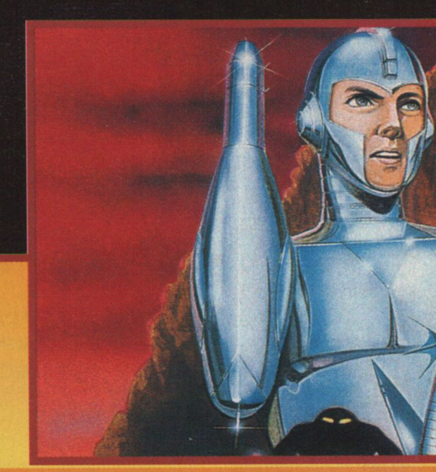
**Voici la liste des jeux qui devraient sortir le mois prochain.
Vous en trouverez les tests dans le prochain numero de Joypad.**

NOM DU JEU	GENRE	MACHINE
PACHINKO STORY (IMPORT)	JEU DE SOCIETE	SUPER FAMICOM
SUPER SLAP SHOT (IMPORT)	SPORT	SUPER FAMICOM
FINAL FIGHT 2 (IMPORT)	ACTION	SUPER FAMICOM
ULTIMATE FIGHTER 2 (IMPORT)	ACTION	SUPER FAMICOM
SUPER CHINESE WORLD 2 (IMPORT)	ACT / ROLE	SUPER FAMICOM
SEPTENTRION (IMPORT)	ACTION	SUPER FAMICOM
CHESSMASTER	REFLEXION	SUPER NINTENDO
WORLD LEAGUE BASKETBALL	SPORT	SUPER NINTENDO

NOM DU JEU	GENRE	MACHINE
NIGHT STRIKER (IMPORT)	TIR	MEGA CD
GOLDEN AXE 3 (IMPORT)	ACTION	MEGADRIVE
KNIGHT LEGEND (IMPORT)	SIMULATION	MEGADRIVE
EXLANSER (IMPORT)	TIR	MEGADRIVE
SNOW BLAZERS (IMPORT)	ACTION	MEGADRIVE
BATTLETOADS	ACTION	MEGADRIVE
COOL SPOT	ACTION	MEGADRIVE
ANOTHER WORLD	ACTION	MEGADRIVE
STRIDER 2	ACTION	MEGADRIVE
FATAL FURY	BASTON	MEGADRIVE
DOUBLE CLUTCH	ACTION	MEGADRIVE
SHINNING FORCE	RÔLE	MEGADRIVE
MUTANT FOOTBALL	SPORT	MEGADRIVE
X-MEN	ACTION	MEGADRIVE



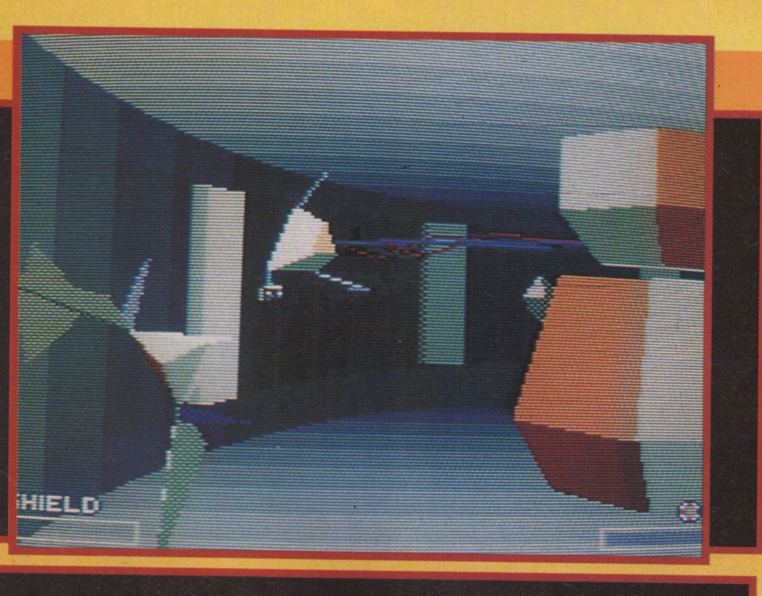
NOM DU JEU
MEGAMAN II
MICKEY'S DANGEROUS
TOP RANK TENNIS



NOM DU JEU
MEGAMAN IV
KIRBY'S ADVENTURE

NOM DU JEU
KICK & RUSH (IMPOR

E MAIN,
T !



	GENRE	MACHINE
	ACTION	GAME BOY
HASE	ACTION	GAME BOY
	SPORT	GAME BOY





GENRE	MACHINE
ACTION	NES
ACTION	NES

GENRE	MACHINE
SPORT	GAME GEAR

GAME 40

Dites donc, vous? Ça vous dirait qu'on vous donne chaque semain dernières infos concernant les jeux vidéo? Et qu'on vous apprenne astuces pour finir vos jeux? Toutes les semaines, on vous organis des concours avec des jeux et des consoles à la clé, ça serait pas non? Et alors, le pied, ça serait d'obtenir des réponses aux quest que vous vous posez depuis des mois...
Bon, alors, prenez votre agenda; vous avez un nouveau rendez-vo noter. Trouvez-moi la page "mercredi". Ça y est, c'est bon? Ecriv "Game 40, avec Joypad sur M40" et n'oubliez pas le rencard!
Chaque mercredi, de 17h à 18h, notre bon Docteur Joypad cons gratuitement, ça va être le moment de lui poser vos questions. l'interroger, c'est très très difficile, on s'excuse: vous avez tout semaine pour décrocher votre téléphone et pour composer le 3 74 40. Vous laissez votre message puis vos coordonnées pour qu Docteur puisse vous joindre. Si vous êtes du genre timide, passez p 3615 JOYPAD, où vous trouverez aussi les fréquences de la radio à travers la France et la Belgique. Et si vous n'avez pas le téléph renvoyez-nous le petit bulletin ci-dessous.
Vous voici donc au courant, vous avez une émission pensée et réa tout spécialement pour vous, vous pouvez compter sur notre Doc et sur l'animateur Pat Angeli pour tout vous dire sur les jeux vi L'émission GAME 40 est rediffusée le dimanche à 17h, et on parle d'une deuxième émission hebdomadaire sur M40!



BULLETIN À REMPLIR ET À RENVOYER À

JOYPAD • GAME 40 • 103 boulevard Mac Donald • 75019 PAR

Concours: nous tirerons chaque semaine un bulletin parmi tous ceux nous aurons reçus. Nous appellerons le lecteur qui nous l'aura envoy il gagnera une cartouche s'il peut donner l'indice donné à l'antenne.

Ton nom: ....
Et ton prénom: .... Et ton âge: ....
Ton adresse, aussi: ....
....
Et puis ta ville: ....
Avec son code postal: ....Ton téléfon: ....
Ta machine: ....
Ta question à Doc'Pad: ....
....
....
....

disks (jx et utilos) + revues : 3500 Frs. Contacter Martial, après 18h, au (16) 39 94 38 42.

AUTRES

ACHAT

Département 67
Ach. jx Neo Geo entre 400 et 800 Frs. Cherche contacts sur Amiga 1200. Contacter J MArc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

Département 69
Ach. Robo Army, pour Neo Geo : 500 Frs maxi dans le 67. Contacter J MArc, le dimanche, au (16) 88 78 63 81.

CONTACT

Département 30
Fanzine 100 % STE/STF sur diks. Contacter MArtinez Frédéric, 554 Rrte de Generac, Res le gabian, 30900 Nimes.

Département 73
Cherche toutes documentations sur MSX 2 : livres, fanzine, magazines, utils. Contacter Adam Daniel, 257 chemin du beauvoir, 73000 Chambery, ou au (16) 79 69 65 31.

Département 93
Cherche docs en francais de Manager et autres, et l'original de Manager à prix raisonnable. Contacter Gilquin J Luc, 1 rue St Claude, 93110 Rosny S/S Bois.

VENTE

Département 31
Vds. SFC + 4 jx. Contacter Karim, après 20h, au (16) 61 90 24 78.

Département 44
Vds. ou Ech. CGX + quintupleur + 3 manettes + 12 jx + Lynx 2 + 2 jx (2000 Frs), contre CDTV, ou A600 + 3 joy + Nbrx jx, ou A500 plus + jx. Téléphoner au (16) 40 04 30 33.

Département 66
Vds. MSX 64 K + joy + lecteur K7 + 12 jx + péritel : 400 Frs. Téléphoner au (16) 68 54 73 26 HR.

Département 69
Vds. TO 8D : 1500 Frs avec Nbrx jx. Contacter Denis, au (16) 78 94 03 32.

Département 75
Vds. S Nintendo + Zelda et P of Percia + 2 manettes + adaptateur : 1800 Frs. Contacter Cédric, après 18h, au (1) 40 35 17 09.

Département 77
Vds. S Nes + 2 manettes + 3 jx, sous garantie : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 64 21 46 12.

Département 80
Vds. Lynx 2 + 5 jx + soccoche : 850 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 22 51 88 58.

Département 92
Vds. CGX + CD Rom 2 + 7 jx + quintupleur + manette : 2500 Frs. Contacter Emock, au (1) 47 82 08 24.

CPC

ACHAT

Département 59
Ach. Moniteur CTM 644 + moniteur Tv, à très bas prix. Uniquement dans le Nord. Contacter Olivier Cathelain, 53B rue Pasteur, 59135 Wallers, ou au (16) 27 35 64 11.

Contact

Département 28
Cherche contact sérieux sur Cpc, pour échange (sur Cpc 6128 disk). Contacter Thomas Briere, 4 rue Victor Hugo, 28300 Amilly.

VENTE

Département 28
Vds. Cpc 6128+ couleur + manette + livre + jx (S Warrior, T Ninja, Indi…) : 2000 Frs. Contacter Steed, après 19h, au (16) 37 34 10 41.

Département 46
Vds. Cpc 6128 plus + moniteur couleur + jx + joystick + cartouche + manuel + disco V 6.0 : 2500 Frs à débatre. Contacter Florent, après 17h, au (16) 65 41 44 05.

Département 47
Vds. 6 jx pour Cpc 6128 + Vectoria 30 + 10 disks vierge : 450 Frs. Contacter J Luc, au (16) 53 01 38 35 HR.

Département 70
Vds. Cpc 464 couleur + Nbrx jx + joystick + doubleur de joy + revues : 1200 Frs, Nes + 1 jeu : 300 Frs. Contacter David, au (16) 84 23 17 24.

Département 72
Vds. disks 3"" , Cpc Couleur + accessoire : 800 Frs, ou contre DD IDE 40 Mo AT Bus. Contacter Bonin Chris, 5 éme 2 nd 2, Prytanee National, 72208 La Fleche Cedex.

Département 72
Vds. 464 mono + jx : 500 Frs, Cpc 6128 + jx + Multi 2 : 1500 Frs, port et contre remboursement exclus. Contacter Bonin Christophe, 2 nd 2 5 éme Cie, Prytane National, 72208 La Fleche cedex.

Département 74
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + imprimante + Nbrx revues + joystick + utils : 2850 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 50 51 12 89.

Département 74
Vds. 9128 couleur + Nbrx jx + utils + 1 manette + manuel + Nbrx revues : 1500 Frs. Contacter Pascal, au (16) 50 01 36 75 HR.

Département 78
Vds. Cpc 6128 + joystick + Nbrx jx + imprimante + doubleur : 1500 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (1) 30 51 92 01.

Département 78
Vds. Cpc 464 mono + Nbrx jx + 2 éme lecteur + meuble + MS + 1 jeu + 2 manettes + Pc Engine + 2 jx, sans manettes : 1600 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 39 57 80 77 HR.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + joy + imprimante DMP : 2000 : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 39 53 87 08.

Département 91
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + jx + manette : 900 Frs. Contacter Anne Mayssonnier, la vigarie fenols, 81600 Gaillac, ou au (16) 63 56 65 28.

Département 91
Vds. Cpc 6128 plus couleur + 2 jopys + Nbrx jx + disks vierges + 5 cartouches + manuel : 2800 Frs, jx pour Cpc 464 K7, entre 40 et 80 Frs. Téléphoner au (16) 64 90 75 10.

Département 91
Vds lot de 11 jx pour 6128 avec boites et notices : 200 Frs. Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. Cpc 6128 couleur + joystick + revues + manuel + jx et utils + MS (+ manette et 1 jeu) : 2000 Frs et originaux : 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 84 55 18.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + jx et utils + tuner Tv + rdio réveil + manette : 2500 Frs à débattre. Contacter David, au (1) 49 81 78 81.

PC

ACHAT

Département 77
Ach. ou Ech. le jeu : Pirates de Micropose. Contacter Yannick, entre 17 et 19h, au (16) 60 17 91 42.

Département 21
Cherche contacts sérieux sur Pc 386 et 486. Contacter Boccanfuso Gerard, chez Gouspy Carol, 4 rue de Mulhouse, 21000 Dijon, ou au (16) 80 74 11 84.

Département 22
Cherche contact PC 3 et 5", de préférence sur St Brieuc et Allentour. Contacter Renault Simon, L'Isle Rault, 22190 Plerin, ou au (16) 96 74 62 54.

Département 26
Ech. jx sur Pc, recherche Hardball 3. Contacter Michael Eschkind, la chouannerie, 26770 Taulignan, ou au (16) 75 53 54 01.

Département 31
Débutant cherche contact sur Pc 3". Contacter San Jose Olivier, 5 Impasse H Berton, 31200 Toulouse.

Département 33
Cherche contacts sur Pc (jx, utils, news) sur 386 3". Contacter Lescoret jerome, 27 Ave F Roosevelt, 33700 Merignac, ou le mercredi, au (16) 56 97 89 93.

Département 33
Cherche contacts sympas et durables sur Pc (jx d'aventure de chez sierra et autres). Contacter Khaled, au (16) 56 91 63 70.

Département 73
Ech. Ach. jx Pc. Contacter Natalini Patrice, 5 Ave Edith Cawell, Bt B N° 16, 83400 Hyeres, ou au (16) 94 38 66 52.

Département 75
Ech. Vds. news sur Pc, Amiga, S Nes, GB. Contacter Aliouane Mohamed, 133 rue Haxo, 75019 paris, ou au (1) 42 06 56 02.

Département 95
Cherche contacts sur Pc, possède X Wing, Dune 2, WC 1 et 2… Contacter Chapelier Christophe, 10 rue des Merles, 95190 Goussainville.

Département 95
Ech. Amiga + Ext + télé couleur + S Nes + 3 jx + CGX + 1 jx, contre Pc 386 DX 33, DD 40 Mo, VVA ou SVGA, ou le tout : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 30 37 60 96.

Département 99
Cherche contacts sur Pc, ou MD. Contacter MAtthys Jan, rue de l'adoption 37, 5660 Mariembourg, Belgique.

VENTE

Département 25
Vds. jx originaux sur Pc 3" : Dick Tracy, B Brothers, Prehisto : 200 Frs pce. Contacter Nicolas, au (16) 81 97 30 47.

Département 38
Vds. jx sur Pc : X Wing, LArry 5, Space Quest… Contacter J Michel, au (16) 76 54 00 63.

Département 91
Vds. origianux Pc : Utopia, Eternam, Darkseed Fr, Rampart, Ultima 6 et 7… Contacter Gilles, au (16) 60 77 26 95.

Département 91
Vds. jx Pc : A Train, A in the Dark, Populous 2, WC 1, SM1 et 2, WC 2, SO 1… de 100 à 200 Frs, ou contre SF2, ou Dune 2. Téléphoner au (16) 69 28 28 74.

Département 92
Vds. CM 486 SX 20 évolutive + 8 Mo Ram + carte vidéo 512 Ko Ext. 1 Mo + carte control 2 HDD/FDD, port // et jeux : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 47 01 14 59.

Département 92
Vds. originaux sur Pc 3" : Inca, Phobos 2, Rex Nebula, Holmezs : 150 Frs, 250 Frs les 2, ou 320 Frs les 3. Contacter Gregoire, de 18 à 22h, au (1) 47 89 58 89.

Département 92
Vds. Ech. Dune 1 et 2, F1 GP, Jett Fighter 2…. Contacter Isidore, au (1) 47 84 09 43.

Département 93
Vds. DD 120 Mo SCSI : 1500 Frs, carte Mere 286, 1 Mo : 300 Frs, Imp. FX 850 + bac feuille à feuille : 2500 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 48 35 05 57.

Département 93
Vds. Pc 386 20 Mhz + 387, moniteur SVGA couleur 1024, DD 162 Mo, 2 Mo Ram, VGA 1 Mo Tseng Lab, lecteur 3", boitier mini tour : 6000 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 48 68 31 41.

Département 93
Vds. jx sur Pc. Contacter Caeyman J Noel, 21 Ave du Mont d'Est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 94
Vds. Pc 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 120 , lecteur 3" 520 Ko + logiciels, valeur : 13000 Frs, vendu 8000 Frs. Téléphoner au (1) 43 98 94 95.

Département 95
Vds. jx Pc. Contacter LAurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 775
Vds. news originaux, de 90 à 150 Frs (X Wing, Dune 2…), et utils de CAO, DAO, PAO… Contacter Michel, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Recherche Euro Soccer et OM Super Football. Vds. Manager, Alone, Maupiti de 100 à 180 Frs. Contacter Vincent, au (1) 47 21 05 59.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus… Cochez les cases, remplissez la grille et hop… vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 21

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

1083S + 2 joysticks + 2 souris + Nbrx jx originaux : 3000 Frs. Contacter Grosselin Rudy, au (16) 60 28 34 15.

Département 77
Vds. Hand Scanner Golden Image et Deluxe Paint 4, pour A500/2000/3000 : 1200 Frs, A500 + 2 Mo + Rom 1.3 + 10 jx originaux : 2500 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 60 04 72 82.

Département 77
Vds. clavier CDTV : 400 Frs + souris CDTV : 100 Frs + CD Min Run 1 : 100 Frs. Contacter Charpentier Loic, de 16 à 20h, au (16) 60 72 24 49.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur + souris + joy + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 60 43 87 78.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur Ext + joystick + jx originaux + moniteur couleur : 3500 Frs. Contacter Christian, au (16) 60 63 58 44.

Département 77
Vds. jx et utils, Amiga. Téléphoner au (16) 60 20 95 69.

Département 78
Vds. A500 + DD 20 Mo + 3 Mo mémoire + lecteur Ext + imprimante 120D + disks + manette : 2000 Frs. Contacter Raslen, à partir de 18h, au (1) 39 71 02 25.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 ko + cable péritel + D DAy, Ishar, Shadowsland, Speedball 2… + utils + souris : 3000 Frs. Contacter Seb, au (1) 34 77 54 22.

Département 78
Vds. A500 pluys + 2 joys + souris + Nbrx jx + utils + docs : 2500 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (1) 39 69 19 57.

Département 78
Vds. A600 + DD inter 20 Mo + 2 joys + souris et tapis+ Nbrx jx (SF 2, Pinball D2, Flashback…) + utils : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 30 33 00 34.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + jostick + souris + péritel : 1250 Frs. Contacter Guilhaume, au (1) 30 96 63 84.

Département 78
Vds. jx sur Amiga à bas prix, anciens et news. Contacter Paulo, après 18h30, au (16) 39 70 63 97.

Département 78
Vds. Amiga, DD 20 Mo, version 2000, 3 lecteurs interne + jx et utils + Action Replay. Téléphoner au (1) 34 84 03 52.

Département 78
Vds. news sur A500, à bas prix. Contacter Paulo, au (1) 39 70 63 97.

Département 78
Vds. A500+, 2 joys + souris + moniteur 1083S + Nbrx jx et utils + revues : 3500 Frs. Contacter Stéphane, après 19h30, au (1) 39 69 19 57.

Département 86
Vds. sur Amiga : Bat 2, Wing Commander : prix à débattre. Contacter Brice Rouquet, au (16) 49 55 03 26 HR.

Département 87
Vds. ou Ech. logiciels Amiga. Contacter Longeval Lydia, 3 allée E Baluze, 87100 Limoges, ou entre 12 et 18h, au (16) 55 67 31 52 et après 20h, au (16) 55 37 83 90.

Département 91
Vds. A600 + Nbrx jx + 2 joysticks + souris et tapis : 2500 Frs. Contacter Cyril, entre 19 et 21h, au (16) 60 15 71 69.

Département 91
Vds. jx A500 à bas prix. Contacter Didier Pedreira, 11 rue Henri Rochefort, 91000 Evry.

Département 91
Vds. A500, avec ou sans écran couleur + Nbrx jx + 2 joys + souris + Ext memoire : 2900 Frs, ou san s écran : 1900 Frs. Téléphoner au (16) 69 06 50 13.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + programmes : 2400 Frs. Contacter Cedric, au (16) 59 83 91 19.

Département 91
Vds. jx sur Amiga : 50 Frs (Strider, Vroom…). Téléphoner après 18h, au (16) 60 84 11 15.

Département 93
Vds. A500 + Ext + 512 Ko + Nbrx jx + joy : 1800 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. A500+, souris + Workbench + 2 joysticks + 4 originaux + démos : 2000 Frs. Contacter Serge, au (1) 48 78 54 25.

Département 93
Vds. pour A500 Nbrx jx à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. sur Amiga jx à petit prix. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny

Département 93
Vds. A500 + Ext + souris + joystick + Nbrx jx : 1800 Frs, MD + manettes + jx : 2200 Frs. Contacter Sébastien, vers 18h, au (1) 48 66 22 00.

Département 94
Vds. A500 + mùoniteur + jx et utils + souris : 2990 Frs. Contacter Thomas, au (1) 45 90 05 55.

Département 94
Vds. pour A500 : DD SCSI 50 Mo + 1 Mo Ram + transfo : 2500 Frs et donne Blitz Turbo. Contacter Olivier, au (1) 43 86 04 06.

Département 95
Vds. A500 + Nbrx jx, utils et demos + souris et tapis et cables d'origine, 2 Mo Ram + joystick : 1800 Frs. Contacter David, le soir, au (16) 39 94 38 10.

Département 95
Vds. A2000 B 1.3 + 2 dirves internes 3" + DD 30 Mo + carte XT + 5" + moniteur 1081 + joystick + Nbrx softs : 5500 Frs à débattre. Contacter Patrick, le soir, au (16) 39 60 42 64.

Département 95
Vds. A500 plus + Ext 512 Ko + drive + Nbrx jx + souris et tapis + 2 joys : 2800 Frs. Contacter Guy, à partir de 18h, au (16) 34 22 15 83.

Département 95
Vds. A500 + Ext 1 Mo + souris + 2 éme lecteur + moniteur couleur 1083S + docs + Nbrx jx et utils + DP + filtre + écran : 5000 Frs. Téléphoner au (16) 34 43 74 76.

Département 95
Vds. news sur Amiga. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. news sur Amiga à bas prix. Téléphoner au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + moniteur couleur 1083S + joy + manuel + extra + Nbrx jx + extention : 2800 Frs à débattre. Contacter Fabrice, ou Véronique, à partir de 18h30, au (16) 39 23 57 85.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + jx originaux : 4000 Frs. Contacter Alain, aprés 18h, au (16) 30 37 55 73.

Département 95
Vds. A500+, lecteur externe + Roms + moniteur + 5 joys + souris + revues + Nbrx disks de jx et utils : valeur : 8000 Frs, vendu : 4000 Frs. Contacter Patrick, au (16) 34 15 28 79.

Département 95
Vds. A2000 + moniteur 1083S + souris et tapis + logiciel : 3800 Frs. Contacter Sébad)stien, au (16) 39 85 29 87.

ATARI

ACHAT

Département 16
Ach. Guy Psy et A World, pour 520 ST. Contacter Epaud Christophe, 5 rue de Fontenay, 16120 Chateauneuf, ou au (16) 45 66 25 66.

Département 75
Cherche émulateur 386, ou 486 pour 1040 STF. Contacter Marc, au (1) 46 27 87 36.

Contact

Département 6
Ech. jx, démo… sur STE/F. Contacter Alexandre CAtteden, 2 Rte d'Auribeau, 06130 Grasse.

Département 62
Nouveau Northboys Fanzine sur Atari, sur disquette, pour renseignement contacter Sylvain Duval, 37 Ave Guynemer, 62160 Grenay.

Département 77
Cherche contacts sur ST/E, pour échange, sérieux et rapides. Contacter Kristo, 473 rue Auguste Renoir, 77140 Nemours.

Département 80
Cherche contact sympa sur ST et Bible des Pokes Tome 1. Contacter Maiwald Gunther, 3 rue Germain Blevet, 80000 Amiens.

Département 84
A1200 cherche contact, pour échange de jx, utils et démos, posséde Nbrx news et oldies. Contacter Florent Maury, 20 rue Benjamin Daudel, 84600 Valreas.

Département 92
Cherche contact, pour échange de jx, utils et astuces, pas de débutants. Contacter Alues JD, 5 rue Maisant, 92190 Meudon.

VENTE

Département 1
Vds. pour ST : moniteur SC 1425 : 1300 Frs + lecteur Ext : 350 Frs. Contacter Anthony, au (16) 74 00 27 27.

Département 11
Vds. 1040 STE + double lecteur + manette + souris + jx originaux + utils : 2000 Frs. Cherche jx Falcon 030 et utils. Contacter Arnaud, au (16) 68 45 38 77.

Département 14
Vds. 520 STF + Nbrx jx et utils, prix à débattre, et vends GB. Téléphoner au (16) 31 78 68 49.

Département 19
Vds. Pour 520/1040 STE, news et oldies à bas prix. Contacter Conche Gerard, 33 rue Andre MAurois, 19100 Brives.

Département 21
Vds. 520 STF DF + 1 Mo + moniteur couleur + souris neuve + joy + Nbrx logiciel (Basic Stos, GFA, D Paint…) : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 60 15 24 70.

Département 21
Vds. jx originaux : 60 Frs pce : Prehistorik 1, Elf, B Brothers… Contacter Thibaudin Nicolas, 1 rue du Col Robert, 21170 St Jean de Losne.

Département 32
Vds. 520 STF DF + Nbrx jx + joystick + souris + livres + péritel + boites de rangement : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 62 06 59 92.

Département 38
Vds. 1040 STE + moniteur couleurs + 2 manettes + souris + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Denis Eyraud, Doissin, 38730 le Luthau, ou au (16) 74 92 35 50.

Département 38
Vds. 520 ST + moniteur + souris + 2 manettes + Nbrx jx + Btes de rangement : 2500 Frs, au lieu de 5600 Frs. Téléphoner au (16) 76 21 99 39.

Département 42
Vds. Croisiére pour un cadavre, Bat 1 et 2, A World, Fighter B, Trivial P : à bas prix. Contacter Guillaume, au (16) 77 37 14 88.

Département 42
Vds. Nbrx jx à bas prix pour ST. Contacter Dugas Bruno, rue du 18 juin, 82350 Albias.

Département 44
Vds. 520 STF + jx + souris : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 40 53 22 16.

Département 45
Vds. 520 STE gonflé 2 Mo + moniteur + Nbrx jx… prix à débattre. Téléphoner au (16) 38 36 37 23.

Département 48
Vds. STF 1 Mo + moniteur mono + lecteur Ext. + Nbrx jx + utils + démos : 3500 Frs. Contacter David, après 20h, au (16) 66 45 05 86.

Département 51
Vds. jx ST Nbrs news à bas prix. Contacter Constant Eric, 42 rue d'haussignemont, 51340 Blesche, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 51
Vds. 520 STE 1 Mo + souris + 2 manettes + écran couleur + Nbrx jx et utils : 2500 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 26 48 55 28.

Département 57
Vds. 520 STF + manettes + 30 jx : 1300 Frs et jx à bas prix. Contacter Legris Christophe, 14D Allee de la liberation, 57100 Thionville.

Département 59
Vds. 520 STF + souris + joystick + jx + utils + revues : 1800 Frs + moniteur couleur : 2300 Frs. Téléphoner sur Le Nord Pas de Calais, au (16) 20 65 10 40.

Département 59
Vds. pour STF news et demos à bas prix. Contacter Bultez Jose, 33 rue de la moissonniere, 59640 Dunkerque.

Département 62
Vds. 520 STE + moniteur couleur + Nbrx jx + 2 joysticks + souris : 2900 Frs. Contacter Sébastien, le week end, au (16) 21 80 53 92.

Département 62
Vds. 520 STF + moniteur couleur + imprimante + Nbrs logiciels : 5500 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 21 58 75 22.

Département 70
Vds. 520 STE couleur + 2 joys + souris + Nbrx jx + Ext + housses + filtre ecran + utils + Bte de rangement + kit de netoyage + revues, valeur : 9500 Frs, vendu : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 84 32 30 26.

Département 75
Vds. Atari Mega STI + Nbrx jx et utils + logiciel de musique + moniteur couleur + souris : 5000 Frs. Téléphoner de 17 à 20h30, au (1) 46 27 08 94.

Département 75
Vds. jx originaux sur ST, avec docs : 50 Frs pce (Vroom, Ishar, Epic…). Contacter Eric, au (1) 44 64 99 60.

Département 75
Ech. Vds. jx sur Atari, entre 50 et 250 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 45 66 74 25.

Département 75
Vds. 520 STE + 2 Btes de rangement + Nbrx jx + souris : 1900 Frs. Téléphoner aprè 20h, au (1) 43 66 70 22.

Département 77
Vds. Nbrx jx originaux sur ST : Epic, Bat 2, Vroom, Legend…, Pack GFA 3.5 : 320 Frs + docs. Contacter Christophe, au (16) 64 28 13 05.

Département 77
Vds. 1040 STE + écran couleur stéréo SC 1435 + souris + Nbrx disks : 2800 Frs à débattre. Contacter Eric, le week end, au (16) 60 29 33 54.

Département 80
Vds. 520 ST + moniteur couleur + en option imprimante Panasonic KXP 1081 : prix à débattre. Téléphoner au (16) 22 42 73 00.

Département 92
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + Nbrx jx + 3 joys + cables midi, audio + Ultimate Ripper + Btes de rangement + revues + utils : 2000 Frs. Contacter Cyril, au (1) 30 53 14 23.

Département 93
Vds. 520 STF DF + ecran couleur + Nbrx jx et utils + 2 joys + souris et tapis + docs et livres : 1600 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 42 87 64 46.

Département 93
Vds. 1040 STF + jx et utils + joysqtick + tapis souris : 1600 Frs. Téléphoner au (1) 48 43 25 16.

Département 93
Vds. STE 1 Mo + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + Nbrx jx et utils : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 43 02 22 89.

Département 93
Vds. 520 STF + 2 joysticks + souris + 4 utils + 4 originaux + Nbrx disks : 2500 Frs. Contacter Olivier, en fin de soirée ou le week end, au (1) 45 92 84 71.

Département 94
Vds. 520 ST, 2 lecteurs DF, 2 joysticks, Nbrx jx : 1100 Frs. Contacter P Charavel, 17 rue de la Gare, 94200 Ivry S/Seine, ou après 20h, au (1) 49 60 06 91.

Département 94
Vds. 520 ST + lecteur Ext + Nbrx jx + 2 joys + 2 souris : valeur : 6000 Frs, vendu : 1500 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 18h, au (1) 45 98 80 74.

Département 95
Vds. Nbrx jx sur ST et Cpc 464 originaux + 1 GB avec 2 jx et accessoires divers. Contacter Patricia, au (1) 39 91 40 43.

Département 95
Vds. 520 STF + Ext 1 Mo + moniteur couleur SC 1425 + souris + Nbrx

AMIGA

ACHAT

Département 57
Ach. pour A500, lecteur externe : 250 Frs maxi. Contacter Antoine, au (16) 87 58 54 85.

Département 57
Cherche Action Replay MK3 pour A500, et contacts pour échange de jx, utils et éducatifs, sur A500, STE, et Pc. Contacter J Francois Bertheau, 1 rue des myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 69
Ach. sur A500 : Lemmings 2 et Body Blows : 170 Frs. Contacter Charly, après 18h, au (16) 78 51 25 19.

Département 73
Ach. Trackball, pour Commodore CDTV. Téléphoner au (16) 79 32 40 03.

Département 75
Cherche sur A500, jx de plateforme. Contacter Nicolas, au (1) 47 64 35 52.

Département 75
Ach. Eyes of Beholder 1, pour Amiga et tous jx de role. Contacter Gilbert, au (1) 46 41 18 31.

Département 77
Ach. DD IDE 2,5". Vds. Chaos Engine, Indy 4 : 150 Frs pce, moniteur Philips : 900 Frs, et cherche Darkseed, Lemmings 2 et news. Contacter Michael, au (16) 60 72 76 41.

Département 92
Ach. A500 équipé Midi, Synthe et recherche logiciels musical (Studio 24…). Contacter Rousset JM, 15 Bd Emile Zola, 92000 Nanterre, ou au (1) 46 95 13 91.

CONTACT

Département 2
Ech. Vds. nouvautés sur tout Amiga. Contacter Thomas Owczarczak, 8 bis rue d'Alsace, 02100 St Quentin.

Département 13
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx, vente ou achat, si possible dans le 13. Contacter Jaccone Julien, 7 rue Charles Cerrato, 13010 Marseille.

Département 26
cherche contacts A500/600. Contacter Boissy Paddy, Quartier sibenos, 26380 Paeyrins, ou ua (16) 75 02 67 79.

Département 26
Cherche contact sur A500, possède Nbrx jx. Vds. imprimante DMP 3160, à petit prix. Contacter Lapoulle Thierry, 30 Rte de Chateauneuf, Le Vercors 1, 26200 Montelimar, ou au (16) 75 01 91 46.

Département 27
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Patrick, au (16) 32 42 50 54.

Département 29
A1200, cherche contacts sympas et durables, pour échanges d'images et autres, sur cette bécane. Contacter Jérome, au (16) 98 87 34 22.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx et utils. Contacter Crespo Cedric, Ch du Viget la colline 4, 30340 St Privast des vieux.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mais 1945, 34660 Cournonterral.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et demos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 37
Grande Amiga Party, avec concours demos, dessins, musik à Tours, les 5,6,7 Juillet 1993. Contacter Pixel Art, 37 rue Manet, 37300 Joue les Tours.

Département 37
Grande amiga Pärty, avec concours, démos, dessins, Musik, à Tours, les 5,6,7 juin 1993. Contacter Pixel Art, 37 rue Manet, 37300 Joue Les Tours.

Département 37
Pour Amiga, Association Loi 1901, vous propose ses services. Contacter PIXEL ART, 37 rue MAnet, 37300 Joue les tours.

Département 44
Cherche contacts sur A500/600/1200, Pc et SFC, pour échange ou vente de jx. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 44
Recherche contacts cool sur Amiga et carte acceleratrice pour A500 plus. Contacter Bail Sylvain, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.

Département 49
Amiga Pc ST cherche contacts. Vds. matériel Atari à bon prix. Contacter Guillant Gregory, 6 Sq des mimosas, 49610 Murs Erigne.

Département 54
Vds. et Ech. jx et démos sur A500/600/1200. Contacter Dupre J Marc, 10 rue Jean Lebas, 54510 Tomblaine.

Département 54
Ach. Ech. Vds. news sur A500/1200. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les NAncy.

Département 54
A500 échange jx, utils. Contacter MArçon Francis, Bat Topaze Appt 44, Mouzimpre, 54270 Essey les Nancy.

Département 57
Cherche contacts cools sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc Vapiani, 25 boucle du breuil, 57100 Thionville, ou le week end, au (16) 82 34 59 67.

Département 57
Cherche contacts sur A500, pour échange et vente à très bas prix. Contacter Melis Renato, 33 rue du puits Simon, 57350 String Wendel, ou au (16) 87 88 22 51.

Département 57
Cherche contacts cools, sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc VAppiani, 25 Boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou le week end, au (16) 82 34 59 67.

Département 59
Cherche contact sur Amiga. Contacter Frederic Degorre, entre 18 et 21h, au (16) 28 48 94 80.

Département 59
Cherche contacts sur A500/600, pour échange de jx. Contacter Dulieu Fabrice, 68 rue de Cambrai, 59200 Tourcoing.

Département 59
Ech. GG + 20 jx + adaptateur Master + jeu Master + sac de transport, contre Amiga. Contacter Damien Bancal, 44C Ave Louis Herbaux, 59240 Dunkerque.

Département 59
Cherche contact sérieux, pour échange de jx, utils et démos sur A500/1200. Contacter Figoureux Thierry, 31 rue Emile Verhaeren, 59470 Wormhout, ou en soirée, au (16) 28 62 82 95.

Département 69
Cherche contacts cools et rapides sur A500/1200, pour échanges. Contacter Martin Christophe, 57 rue du 1 mars, 69100 Villeurbanne.

Département 69
Contacts sur Amiga, possède un A1200. Contacter Alban Violet, 120 rue Sully, 69006 Lyon.

Département 75
Cherche contacts sur A500, pour échange de news et démos. Contacter Marc Bacry, 22 rue St Fargeau, 75020 Paris.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies sur A500 à bas prix. Contacter Le Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 75
Cherche contact sue Amiga, pour échange de jx. Contacter Karim Kerkoudi, 8 rue Stanislas, 75006 Paris.

Département 75
Vds. Ech. news, oldies à bas prix, sur Amiga. Contacter Le Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 77
Ach. Ech. Vds. News sur A500/1200. Contacter David, au (16) 60 06 77 64.

Département 78
Ech. jx sur A500/1200, dans la région de Mantes la Jolie. Contacter Gilbert, au (1) 30 92 02 83.

Département 78
Ech. Ach. Vds. jx sur A1200. Vds. Zool : 160 Frs. Contacter Bonnet Didier, 24 rue Jean Jaures, 78100 St Germain en Laye.

Département 78
Ech. originaux sur Amiga, et cherche contacts cool. Contacter Arnaud Creuze, 4 allee du bouts des prés, 78720 Cernay.

Département 85
Cherche contact A500, possède Nbrx jx. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 51 69 52 37.

Département 87
Cherche contact sur A500, possède Nbrx news et vends moniteur couleur. Contacter Fretille, 19 rue J Brel, 87500 ST Rieix le perche.

Département 89
Cherche contact sur Amiga, Pc, S Nes. Contacter Philippe Morange, 3 Bd Nord, 89300 Joigny, ou au (16) 86 62 49 40.

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Débutant cherche contacts cools et rapide, sur A500. Contacter J Philippe Zanella, 30 rue Maurice Ravel, 73160 Cognin, ou après 17h, au (16) 79 69 49 42.

Département 93
Cherche jx pour enfants : éducatifs, Adibou Echan contre news jx, et échange jx. Contacter Ternus Antoine, au (1) 48 27 52 55.

Département 99
Débutant sur Amiga, cherche contacts sérieux, pour échange ou achat. Cherche Club en Belgique. Contacter BP 8, 7530 Gaurain Ramecroix, Belgique.

Département 99
Cherche contacts sérieux sur Amiga, uniquement en Belgique. BP 08, 7530 Gaurain Ramecroix, Belgique.

VENTE

Département 2
Vds. Amiga 1 Mo + jx (SF 2, A World…) : 2700 Frs, valeur : 5500 Frs. et jx MD entre 200 et 300 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 23 73 05 13.

Département 22
Vds. jx Amiga + A2000 + Tv + 2 lecteurs + Nbrx logiciels + accessoires à bas prix. Contacter Olivier, au (16) 96 71 04 21.

Département 24
Vds. A500 + joy + Ext 1 Mo + souris et tapis + MK 3 + Nbrx jx : 2700 Frs à débattre, valeur : 7000 Frs.Contacter Olivier après 18h, au (16) 53 56 94 64.

Département 26
Vds. A500 + Ext 512 Ko + livres + disks, et vends jx Amiga. Ach. Modem. Téléphoner au (16) 75 85 26 28.

Département 26
Vds. Nbrx news à bas prix sur Amiga. Contacter Jerome Courtial, 5 Ave de la pastorale, 26200 Montelimar, ou au (16) 75 01 91 54.

Département 27
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext + moniteur couleur 1083S + joystick + disks + manuels + cable péritel : 4000 Frs à débattre. Contacter Laurent Beaumier, au (16) 32 21 65 81.

Département 30
Vds. A500 + Ext + joystick + souris + Btes de rangement + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 66 83 03 37.

Département 37
Vds. news et oldies à bas prix, et recherche news Pc, contre news Amiga. Contacter Balle C, BP 3, 37530 Nazelles Negron.

Département 39
Vds. news, oldies sur A500, à bas prix. Contacter Johann Viard, 115 rue des perossay, 39000 Lons le Saunier, ou le week end, au (16) 84 43 01 65.

Département 41
Vous qui débutez sur Amiga contacter moi. Dominique Caudal, 33 rue BAsse 41500 Mer.

Département 44
Vds. A500 + Ext 1 Mo + nbrx jx originaux (A World, A Family…) + Nbrx jx, utils et démos : 3000 Frs, ou contre Neo Geo + 2 ou 3 jx. Téléphoner au (16) 40 46 58 48.

Département 44
Vds. A500 + 1 Mo + souris + Nbrx jx : 2700 Frs. Contacter Laurent, au (16) 40 47 81 81.

Département 44
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 512 Ko + souris + joystick + jx : 4000 Frs. Contacter Philippe Goulard, 11 rue Mauvoisins, 44200 Nantes, ou au (16) 40 03 02 07.

Département 44
Vds. jx à bas prix sur Amiga. Contacter Sébastien Simon, 13 Bd Gustave Roch, 44200 Nantes.

Département 44
Vds. ou Ech. originaux (boite + notice) : Flashback : 125 Frs, Toki : 50 Frs, Gobliins 2 : 125 Frs… Contacter Erwan, au (16) 40 58 71 32.

Département 44
Vds. news et oldies sur A500, à prix divers. Contacter Julien, au (16) 40 33 26 71.

Département 45
Vds. jx originaux pour A500 : Civilization : 200 Frs, Flashback, Bargon : 150 Frs, Leander, Prehisto : 100 Frs. Contacter Etienne, le week end, ou en semaine, entre 18 et 19 la semaine, au (16) 38 80 71 59.

Département 46
Vds. Nbrx jx et news à bas pris. Contacter Dorain Lecamp, rue du Pape Jean 23, 46000 Cahors, ou au (16) 65 22 58 91.

Département 47
Vds. A2000 + moniteur couleurs 1084S + souris + joy + lecteur Ext + Nbrx disks : 4000 Frs à débattre. Contacter Franck, au (16) 53 88 12 12.

Département 51
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 1083S + Lecteur Ext + Nbrx jx + joysticks + souris : 3500 Frs. Contacter Franck, au (16) 26 04 65 36.

Département 51
Vds. A500 + Ext + lecteur Ext + Nbrx jx + 4 joys + boites de rangement + docs : 2900 Frs. Contacter Brice, au (16) 26 09 56 86.

Département 57
Vds. jx pour Amiga. Contacter Pytkiewiecz John, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St Julien les Metz.

Département 57
Vds. Ech. logiciels pour Amiga. Contacter J Pierre, après 17h30, au (16) 55 01 91 23.

Département 59
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter Crestani Franco, 20 Bd Malsherbe, 59600 Maubeuge.

Département 59
Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter Noura Frederic, 18 rue D Casanova, 59282 Pouchy.

Département 59
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 Mo Ram + souris + 2 joysticks + 50 jx + Kit Rom 1.3 + démos : 3200 Frs. Contacter Laurent, uniquement dans le nord, ua (16) 20 98 31 41.

Département 59
Vds. news et oldies à bas prix. Contacter Rudy, au (16) 20 07 14 34.

Département 59
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx disks + souris + Home office Kit + docs : 1600 Frs. Contacter Florent, au (16) 27 42 36 55.

Département 69
Vds. jx sur A500 à petit prix. Contacter Markarian Serge, 1 chemin Voltaire, 69120 Vaux en Velin, ou au (16) 72 04 60 86.

Département 69
Vds. ou Ech. jx sur A500, cherche extension 1 Mo et plus. Contacter Ly Albert, au (16) 78 03 84 10.

Département 69
Vds. Nbrx livres sur Amiga à - 50 %. Contacter Chirol Ludovic, 124 rue Abbe Donnet, 69400 Villefranche.

Département 69
Vds. A500+, Ext + péritel + 3 manettes + souris + tapis + Nbrx jx (Dune, Kyrandia…) : 2100 Frs. Contacter Hisler Th, 4 Imp S Dali, 69110 Ste Foy les Lyon, ou ua (16) 78 59 71 56.

Département 71
Vds. A2000 + moniteur couleur + imprimante Epson + lecteur interne + carte MK3 + Nbrx disks + meuble + joys : 6000 Frs. Contacter Stéphane, le week end, au (16) 85 44 44 04.

Département 72
Vds. jx Amiga et Pc. Contacter Piron Frederic, 189 Bd de la petite vitesse, 72200 la Fléche, ou au (16) 42 94 26 85.

Département 73
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur 1084S + joy + Nbrx jx et utils : 3000 Frs. Contacter David, le week end, au (16) 79 54 25 09.

Département 75
Vds. A500 neuf sous garantie 9 mois : 1700 Frs, avec DD 20 Mo : 2800 Frs, ou DD 40 Mo : 3200 Frs. Contacter Claude, au Bureau : (1) 42 87 38 96, ou Dom. : (1) 49 88 17 30.

Département 75
Vds. A600 sous garantie + Beast 3, Flashback, Alian Breep + souris et joy : 2200 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 42 53 99 21.

Département 75
Vds. A600 (08/92) + logiciels (Devpac, DP 4, Amos), Nbrx jx + Starter Kit : 1600 Frs. Contacter Bernard, le soir, au (1) 44 26 32 92.

Département 75
Vds. A500 plus + Multistar 2 + Rom 1.3 + 1083S + HDGVP 52 Mo / 2 Mo + accessoire : 8900 Frs, valeur : 12000 Frs. Contacter Karl, au (1) 45 84 87 02.

Département 75
Vds. A500 1 Mo + lecteur Ext + souris + joystick + 20 originaux + Nbrx autres jx + Btes de rangement : 2000 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 42 05 94 95.

Département 75
Vds. A500 + Ext + 2 éme lecteur (Blitz antivirus) + joy + souris + Nbrx jx : 2600 Frs. Contacter Aziz, au (1) 43 45 48 39.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + joy + Nbrx jx + revues + cable Modem : 3000 Frs. Contacter Roger Bruna, à partir de 19h, au (1) 45 65 36 19.

Département 75
Vds. A500 1 Mb + 2 drive + 1084S + Nbrx disks + originaux : 3700 Frs, DD 52 Mo + 2Mo + alimentation : 3000 Frs, ou le tout : 6000 Frs, état exellent. Contacter Dimitri, le soir, au (1) 48 04 78 49.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 joy + Nbrx jx + souris + boite : 2500 Frs. Contacter Julien, vers 18h, au (1) 43 36 53 49.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx disks : 3000 Frs à débattre. Contacter Michael, au (1) 40 35 11 24.

Département 75
Vds. A500 + Ext + 1 joy + 1 joypad + manuels + Nbrx jx (Dune, S Soccer…) + utils + revues : 2500 Frs. Contacter Stéphane au (1) 42 23 66 93.

Département 75
Vds. originaux-x : Heumdall, Ishar, Populous 2 : 100 Frs et Dune, Darkseed : 150 Frs pce, ou contre 1 jeu S Nintendo. Téléphoner au (1) 43 37 53 84.

Département 76
Vds. moniteur Commodore 1084 pour toute la game Amiga : 1000 Frs, échange logiciels de tous genre. Contacter Letournel A. 3 rue M Collins, 76120 Grand Quevilly, ou au (16) 35 69 50 66.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40



LISTE DES FREQUENCES

En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 93.4
Amiens: 91.8
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 98.9
Arras: 98.9
Autun: 96.1
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 92.2
Bordeaux: 106.8
Brest: 90.0
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Châteauroux: 96.2
Cherbourg: 106.1
Clermont Ferrand: 105.9
Compiègne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Gueret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Lacanau: 98.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.7
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montbéliard: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montluçon: 92.7
Nancy: 94.8
Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Périgueux: 106.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 100.1
Rennes: 92.7
Royan: 100.4
Saint Brieuc: 106.3
Sarrebourg: 96.4
Senlis: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Dour: 106.7
Beauraing: 107.1

Tiny Toon Adventures

Game Boy — Tiny Toon Adventures: Babs' Big Break

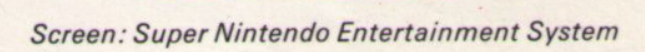
Nintendo Entertainment System — Tiny Toon Adventures

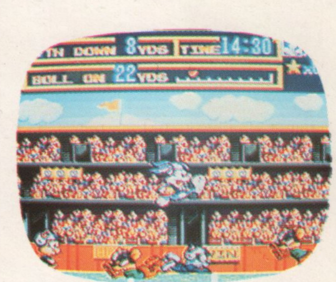
Super Nintendo Entertainment System — Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose! — NOUVEAU !

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féerique.

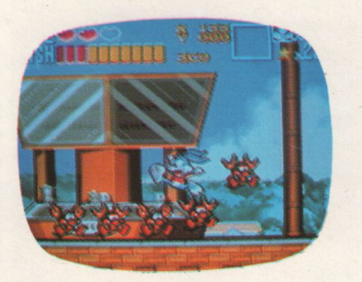
Screen: Super Nintendo Entertainment System



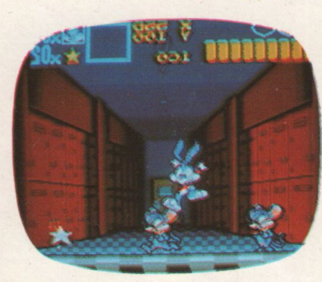


Screen: Super Nintendo Entertainment System









Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
La passion des jeux



Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.